

REVISTA GRATUITA
PS3 | PS2 | XBOX 360 | Wii | PSP | PC | DS | N-GAGE | MÓVILES
CIBERGAMERS
VIDEOJUEGOS | INFOR
MING | CINE | DVD
N° 31 MARZO 2009
Codename: Panzer´s Cold War
Afro Samurai
50 Cent: Blood On The Sand
Grand Theft Auto: Chinatown Wars
Resident Evil 5
MotoGP 08
Overlord: Dark Legend
Dead Rising: Terror En El Hipermercado
Chrono Trigger
El Señor De Los Anillos: La Conquista
Killzone 2
Street Fighter IV
WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR II
00031
9 771888 607001


REVISTA GRATUITA
PS3 | PS2 | XBOX 360 | Wii | PSP | PC | DS | N-GAGE | MÓVILES
CIBERGAMERS
VIDEOJUEGOS | INFORMÁTICA | GAMING |
N° 31 MARZO 2009
HALO WARS

EDITORIAL

CIBERGAMERS

EDITA
Ocio Rus S.L.
C/ Muller, 34
28039 Madrid
Telf.: 911426873
ociorus@ociorus.com

DIRECTORA
Belén Quintana
direccion@cibergamers.es

SUBDIRECTOR
Ángel Francisco Jiménez
subdirector@cibergamers.es

JEFE DE REDACCIÓN
Sergio Martín
redaccion@cibergamers.es

REDACTORES Y COLABORADORES
David Hernández
Guillermo Ballestero
Mario Fernández
José Raúl Sotomayor
Carlos López
Hugo Lanchares
Eduardo G.
Álvaro Molina
Omar Álvarez
Shy Guy
Hugo Sánchez
Iñaki Campomanes
Juanma Pedreguera
Ricardo H.
Ramón Romero
Ilde Cortes

ILUSTRADOR
Dani Rubio

JEFA DE MAQUETACIÓN
Mercedes Abengoza

MAQUETACIÓN
J.J.
Miguel V.
Mab

DIRECTOR MARKETING
Miguel Ángel Barrera
publicidad@cibergamers.es

SUSCRIPCIONES REVISTA ONLINE
Juan Carlos Quintana
suscripciondigital@cibergamers.es

DEPÓSITO LEGAL
M-23345-2006

IMPRESIÓN
Rotolitana S.L.

DISTRIBUCIÓN
Ocio Rus S.L.
CIF: B84497056
www.cibergamers.es
www.revistadevideojuegos.com

Ante la crisis hay que saber escoger

La dichosa crisis está haciendo mella en el bolsillo de muchos españoles, por lo que todos debemos tener cuidado a la hora de invertir nuestro dinero en algún bien… como pueden ser los videojuegos. Por eso mismo escoger bien los títulos con los que queréis entreteneros es más importante que nunca, labor en la que pensamos que podemos echaros una mano. Como cada mes, en las páginas de nuestra revista vais a encontrar la información y los análisis de los juegos más importantes que se lanzan al mercado para cada una de las plataformas. De esta manera esperamos ayudaros cuando tengáis que decidir vuestra próxima adquisición.
Aún así hay títulos que son una apuesta segura, como pueden ser Resident Evil 5, Street Fighter IV, Killzone 2, Halo Wars, o Chrono Trigger, títulos que (cada uno en su categoría) son de lo mejor que vais a encontrar en vuestra tienda de videojuegos predilecta.



CONTENIDOS

XBOX 360 RECIBE OTRO ÉXITO PARA SU BAZAR XBOX LIVE!

YA ESTÁ LISTO GTA: THE LOST AND DAMNED

El juego de acción más importante que existe en la actualidad, Grand Theft Auto IV, acaba de recibir nuevo contenido adicional en forma de un nuevo episodio totalmente exclusivo para la consola de Microsoft. Este capítulo lleva por nombre GTA IV: The Lost and Damned y puede ser vuestro por tan solo 1600 puntos Microsoft.
¿Y qué es lo que vais a encontrar aquí? ¿Merece la pena desembolsar esa cantidad de puntos por el contenido que ofrece este episodio? Pues a tenor de lo que ya hemos podido comprobar la respuesta es muy clara: más que un episodio nuevo o incluso una expansión, GTAIV: The Lost and Damned parece un juego completamente nuevo. Y esta afirmación no es gratuita, ya que nos apoyamos en varias razones de peso.
De entrada toda la historia es completamente diferente de la que vivimos en GTA IV, incluyendo a su protagonista, que en este caso es Johnny Klevitz. Puede que su nombre os suene debido a que apareció en una misión que formó parte de la trama de GTA IV. Johnny es el segundo jefe de la banda de moteros The Lost, grupo que básicamente se dedica al tráfico de drogas. Este personaje goza de nuevas animaciones, puede portar hasta cinco armas inéditas (incluyendo un lanzagranadas) e incluso es capaz de pilotar motocicletas diseñadas para la ocasión. Y por si no fuera suficiente, todas las misiones que tenemos que llevar a cabo son totalmente nuevas y nos mantendrán pegados a la pantalla durante una buena cantidad de horas. GTA IV: The Lost and Damned es otra maravilla de Rockstar, creada para gozo y disfrute exclusivo de los poseedores de Xbox 360.







UNA OPERACIÓN POLICIAL GOLPEA A UNA RED DE COMERCIALIZACIÓN DE DISPOSITIVOS DE COPIA DE NINTENDO DS

NO HAY LUGAR PARA LA PIRATERÍA

La Policía Nacional ha culminado con éxito en Febrero de 2009, la primera operación a escala nacional contra la comercialización de dispositivos no autorizados de copia y manipulación de videojuegos dirigidos a las videoconsolas de Nintendo, NDS y NDS Lite, en un nuevo golpe contra la piratería. Se han llevado a cabo quince registros: Madrid (5), Barcelona (6), Girona (1), Lérida (1), Valencia (1), Alicante (1), Ciudad Real (1) y León (1), que se han saldado con la incautación de unos 1.150 dispositivos comercializados bajo el nombre "M3 DS Real".

La operación ha sido realizada por miembros de la Sección de Delitos contra la Propiedad Industrial e Intelectual, de la Brigada de Investigación Especializada (BIE) de la Comisaría General de la Policía Judicial, con la colaboración de agentes de las Jefaturas Superiores de Policía de Cataluña, Valencia, Castilla León y Castilla La Mancha.

La investigación se inició tras la denuncia de Nintendo contra la empresa propietaria de una conocida cadena de distribución de productos informáticos, en cuyos establecimientos se comercializaban los dispositivos no autorizados de copia y manipulación de juegos para la Nintendo DS y DS Lite, que vulneran los derechos de propiedad intelectual e industrial de Nintendo. Estos dispositivos son los encargados de cargar software pirateado en la consola y su uso masivo en el mercado perjudica seriamente la continuidad de la industria de los videojuegos.

La denuncia se enmarca dentro de una amplia campaña de lucha contra la piratería y la distribución ilegal de dispositivos de manipulación del software. En todos los casos, Nintendo Ibérica contacta previamente con los afectados, les informa de la situación y les ofrece una salida antes de acudir a las autoridades y denunciar la vulneración de sus derechos.



SANGRE AL AMANECER

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

Call of Juarez llamó la atención no sólo porque el "western", tan amado en el cine, no ha sido muy pródigo en los videojuegos, sino que además ofrecía una excelente jugabilidad. Ubisoft ya está preparando su segunda parte, que realmente se trata de una "precuela" a la historia del juego original. Los escenarios giran en torno a las aventuras de los hermanos McCall en una Georgia arrasada por la Guerra Civil, e incluso las ruinas del antiguo imperio azteca. El título estará disponible para Xbox 360, Playstation 3 y PC.

LO MEJOR DE 360

PACK "BEST OF HALO"

Si hay un juego que identifique a la Xbox, sin duda el elegido es Halo. Este shooter que tan buenos ratos ha hecho pasar a los propietarios de la máquina de Microsoft, es uno de los mejores juegos de acción de todos los tiempos. De ahí, que la firma de Gates haya decidido lanzar un nuevo pack de Xbox 360, en su versión "Pro Console", y dos entregas de la serie Halo: la espectacular Halo III y Halo Wars. Esta última se distingue de las otras, centradas en la acción más pura y dura, ya que se trata de un acertado título de estrategia. En Halo Wars se narra los acontecimientos anteriores a los acaecidos en el primer Halo. El jugador debe coordinar y dirigir una legión de unidades y vehículos de la UNSC en sus enfrentamientos con las fuerzas del Covenant. También puede escoger entre varios líderes que poseen habilidades de élite, capaces de cambiar el curso de la batalla.



"REMAKE" DE UN CLÁSICO

BROKEN SWORD: LA LEYENDA DE LOS TEMPLARIOS-MONTAJE DEL DIRECTOR



La primera entrega de de Broken Sword es recordada como una de las mejores aventuras gráficas de la historia. Su creador, el famoso gurú de los videojuegos, Charles Cecil, en colaboración con Ubi Soft, ha actualizado el juego original realizando versiones especiales para las consolas Nintendo Wii y Nintendo DS. Estas versiones integran nuevos puzzles que se adaptan a las características de cada máquina, como las pruebas que debemos resolver utilizando el mando inalámbrico de Wii.

DESCUBRE LA II GUERRA MUNDIAL

MEN OF WAR EN INTERNET



Este juego de estrategia en tiempo real ya tiene su web en la Red, concretamente en la dirección: www.menofwargame.com. Será distribuido en exclusiva para PC por 505 Games. Su desarrollo abarca las cuatro facciones principales de la contienda: Rusia, Estados Unidos, Alemania y las fuerzas aliadas de los otros países. Además de las campañas, el juego incluirá numerosos mapas multijugador, hasta 16 usuarios, con modos tan conocidos como "captura la bandera".

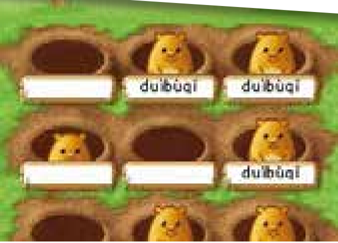
IDIOMA DEL FUTURO

MI EXPERTO EN CHINO

Junto con el inglés, el chino es el idioma más hablado en el mundo y se ha convertido en una lengua de referencia para los negocios internacionales. Ubisoft distribuye una curiosa aplicación para la DS que nos ayuda a obtener los conocimientos básicos del idioma, además de ayudarnos con la siempre difícil caligrafía china. También podrás empezar a hablar correctamente el chino mandarín e incluye 12.000 palabras y frases de común uso en el trabajo y en los hogares chinos.











A PUÑETAZOS CON LA VIDA

DON KING: EL BOXEO



El boxeo en los videojuegos siempre ha sido tratado con muchas dosis de humor o utilizando elementos que lo acercaban demasiado al género de acción. Pocos simuladores auténticos de boxeo han aparecido desde los ordenadores de 8 bits, y 2K Sports pretende dignificar este deporte con Don King, lanzado en exclusiva para Nintendo DS y Wii.

La versión de Wii, sin duda la más completa y realista de las dos, permite conectar la Balance Board para tener una mayor sensación de movimiento en los combates, y sobre todo, en los entrenamientos. No estás ante un arcade cualquiera, sino ante un efectivo simulador que además permite realizar ejercicios de coordinación entre brazos y piernas, técnica imprescindible para cualquier boxeador profesional.

Don King permite enfrentarse a más de 20 boxeadores, distintos entre sí en su forma de boxear, y los escenarios están basados en rings reales como el Madison Square Garden, o el Boardwalk Hall.

LA RED MÁS DIVERTIDA

SONY ONLINE ADQUIERE POXNORA



Sony Online Entertainment se ha hecho con los derechos del videojuego de estrategia coleccionable PoxNora online, además de otros proyectos en desarrollo del estudio de Octopi en Tucson. Además, los miembros de la desarrolladora formarán parte del núcleo del nuevo estudio SOE Tucson, dedicados a continuar dando soporte a PoxNora y trabajando en colaboración con el estudio de SOE en Denver en proyectos como juegos de cartas coleccionables y juegos de estrategia. ●

MÁS AVENTURAS FAMILIARES

INKHEART (CORAZÓN DE TINTA)

JoWood trae una nueva adaptación para la Nintendo DS de una conocida novela juvenil escrita por Cornelia Funke, que también ha sido trasladada al cine, que muestra el mundo mágico de Inkheart a través de la mirada de Meggie, Mo y Dustfinger. La acción comienza con Meggie en graves circunstancias, pues su vida corre un serio peligro. Para saber más, sólo hay que agarrar el lápiz táctil y disfrutar de una aventura con unos gráficos 3D estupendos. ●



OSITOS DE PELUCHE PARA TODOS

ANIMALZ: MIS AMIGOS LOS PANDAZ

Los osos panda se encuentran en un serio período de extinción a pesar de ser la mascota preferida de los zoos. En la colección Animalz de Ubisoft, los niños podrán conocer el entorno vital de los osos panda y cuidarlos e interactuar con ellos en el mundo virtual de Animalz. A medida que vayan creciendo los pequeños oseznos y se hagan adultos, el jugador podrá conseguir más oseznos hasta crear un fascinante Parque Panda. ●



CONTRA LA CRISIS

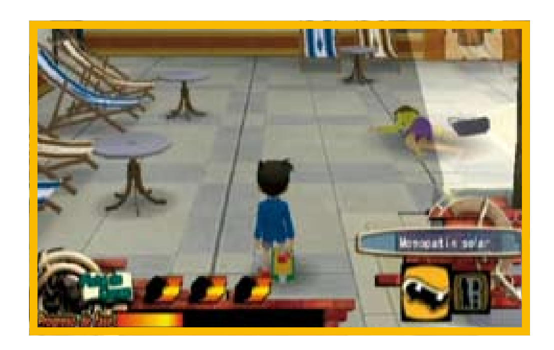
PACK RED COLLECTION ESSENTIALS

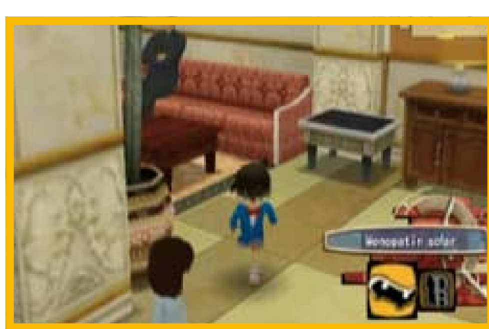


Planeta DeAgostini ha lanzado una iniciativa excelente en estos tiempos que la economía no brilla en sus mejores momentos. Ha puesto en el mercado una recopilación de 10 juegos a un precio increíble. Nada más ni nada menos que 29,95 € el pack con los diez juegos, que incluye títulos tan míticos como Cossacks II, Resident Evil 3, Ford Street Racing o ToCA Race Driver 3. ●

PEQUEÑO PERO MATÓN

DETECTIVE CONAN: LA INVESTIGACIÓN DE MIRÁPOLIS







Es una de las series de animación japonesas más originales que se emite en la televisión. Este niño metido a detective, lejos de ser el típico repelente sabelotodo, muestra grandes dosis de imaginación y deducción para resolver los casos más difíciles. Sus aventuras no están exentas de algunas gotas de erotismo y violencia, aunque siempre dentro de unos límites.

Este contexto es el mismo que Nobilis ha utilizado para trasladar las aventuras de Conan a Wii. El mando inalámbrico de Wii sirve como lupa, objeto característico de Conan e imprescindible para resolver las investigaciones. También aparecen otros elementos del equipamiento que suele utilizar el pequeño detective como el patinete solar o la pajarita transformadora de voz. Además de los casos a resolver, se incluyen varios "minijuegos" arcade (fútbol, lucha entre superhéroes) con los que podemos relajarnos un poco para descansar de tanta investigación.

LA QUINTAESENCIA DEL ROL

GOTHIC 3 GOLD EDITION



Gothic es una de las series más reverenciadas por los seguidores del género del rol, y su tercera parte ha recibido toda clase de elogios. JoWood ha editado una versión especial de Gothic 3 junto con la expansión Forsaken Gold, a la que se ha añadido mejoras técnicas, nuevos monstruos y misiones, así como un sistema de combate renovado que incorpora más movimientos de ataque y defensa.

JUNTOS PODEMOS

DOID AGRUPA A LOS CREADORES ESPAÑOLES DE VIDEOJUEGOS

La asociación de Desarrolladores de Ocio Interactivo Digital (DOID) es una asociación sin ánimo de lucro, creada con el objetivo de promover tanto la industria como la cultura del videojuego y otras formas similares de entretenimiento digital a través de todo tipo de actividades. Asimismo, trata de favorecer el encuentro entre las distintas partes interesadas.

Cuenta con más de 200 asociados y 24 empresas, a los que ofrece soporte, información y formación sobre cómo conseguir financiación para crear empresas y cómo comercializar los juegos de una forma efectiva.

A ella pertenecen compañías como Péndulo Studios y en su web puedes encontrar más información: www.doid.org

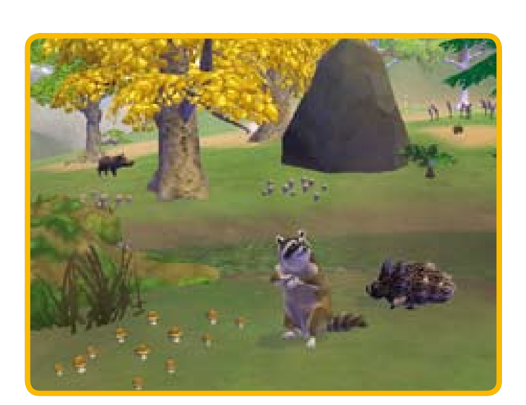


QUERIDOS AMIGOS DE LA FAUNA...

SIMANIMALS







Si el añorado Félix Rodríguez de la Fuente fue el primer impulsor del ecologismo en nuestro país, las consolas de Nintendo son las que están acercando el mundo animal al mundo virtual, gracias a los numerosos juegos basados en cuidar o conocer la vida íntima de animales domésticos o salvajes.
Así que tras romper récords de ventas con la serie de los Sims, Electronic Arts ha lanzado Simanimals para Wii y DS. Aquí los protagonistas son los habitantes de los bosques de América del Norte, tales como osos, lobos, mapaches o ardillas. El argumento principal del juego consiste en colocar a los animales dentro de un entorno y comprobar sus reacciones y como se adaptan al medio. Evidentemente, colocar un conejo al lado de un lobo o un zorro no significará nada bueno para el pobre conejo.
Los animales necesitan de la ayuda del jugador para poder sobrevivir y según se vaya cumpliendo pequeñas misiones, el juego desbloquea secretos, bosques perdidos y animales ocultos. Un producto para todos los públicos, sobre todo, para los más pequeños.

MÁS DIVERSIÓN "ON-LINE"

FLORENSIA: LA TORRE DE LOS CIEN NIVELES



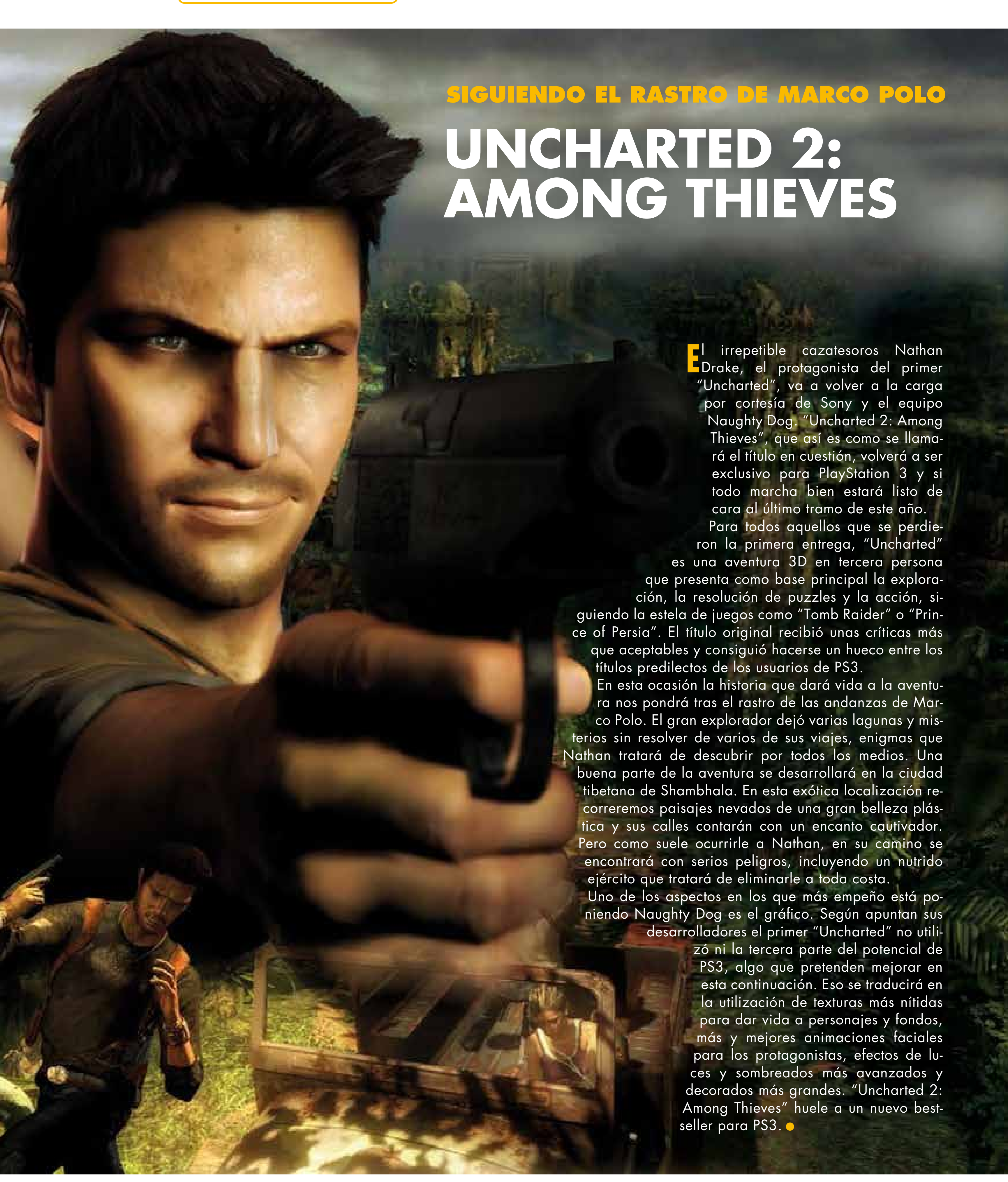
Florensia es un nuevo concepto de juego en línea, basado en micropagos, que Burda:IC está distribuyendo en España. Este producto de rol multijugador dispone de un nuevo módulo donde unas torres misteriosas han aparecido en las islas del mundo de Florensia. Para entrar en la Torre de los 100 Niveles es necesario disponer un personaje de nivel 15 y estar incluido en un grupo. Una vez haya entrado en la torre, tendrá que matar a todos los enemigos hasta llegar al final en un tiempo límite determinado.

EL FOTÓGRAFO DE LOS JUEGOS

WE ARE PLAYSTATION

Sony ha puesto una nueva campaña de promoción de sus máquinas, en la cual se ha de enviar una foto a la web www.weareplaystation.com. La temática de dicha fotografía se basa en la experiencia de jugar con una Playstation, ya sea de las tres generaciones de la consola de salón, o de la portátil PSP. El concurso es a nivel europeo y Sony promete jugosos y cuantiosos premios a los ganadores.





SIGUIENDO EL RASTRO DE MARCO POLO

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

El irrepetible cazatesoros Nathan Drake, el protagonista del primer "Uncharted", va a volver a la carga por cortesía de Sony y el equipo Naughty Dog. "Uncharted 2: Among Thieves", que así es como se llamará el título en cuestión, volverá a ser exclusivo para PlayStation 3 y si todo marcha bien estará listo de cara al último tramo de este año.

Para todos aquellos que se perdieron la primera entrega, "Uncharted" es una aventura 3D en tercera persona que presenta como base principal la exploración, la resolución de puzzles y la acción, siguiendo la estela de juegos como "Tomb Raider" o "Prince of Persia". El título original recibió unas críticas más que aceptables y consiguió hacerse un hueco entre los títulos predilectos de los usuarios de PS3.

En esta ocasión la historia que dará vida a la aventura nos pondrá tras el rastro de las andanzas de Marco Polo. El gran explorador dejó varias lagunas y misterios sin resolver de varios de sus viajes, enigmas que Nathan tratará de descubrir por todos los medios. Una buena parte de la aventura se desarrollará en la ciudad tibetana de Shambhala. En esta exótica localización recorreremos paisajes nevados de una gran belleza plástica y sus calles contarán con un encanto cautivador. Pero como suele ocurrirle a Nathan, en su camino se encontrará con serios peligros, incluyendo un nutrido ejército que tratará de eliminarle a toda costa.

Uno de los aspectos en los que más empeño está poniendo Naughty Dog es el gráfico. Según apuntan sus desarrolladores el primer "Uncharted" no utilizó ni la tercera parte del potencial de PS3, algo que pretenden mejorar en esta continuación. Eso se traducirá en la utilización de texturas más nítidas para dar vida a personajes y fondos, más y mejores animaciones faciales para los protagonistas, efectos de luces y sombreados más avanzados y decorados más grandes. "Uncharted 2: Among Thieves" huele a un nuevo bestseller para PS3.

GOKU SE CUELA EN PSP

DRAGON BALL: EVOLUTION



Coincidiendo con el estreno en cines de la controvertida película de imagen real basada en el manga "Dragon Ball", Namco-Bandai tiene previsto lanzar la correspondiente versión para PSP de dicha película.

"Dragon Ball: Evolution" será un juego de lucha uno contra uno, y en cada combate pelearán tipos tan conocidos como Goku, Yamcha, el maestro Roshi o Bulma. Precisamente, el cambio más drástico que presentará este arcade de lucha con respecto a otros títulos basados en la obra de Toriyama será el aspecto de los personajes. Todos ellos serán fieles reproducciones en 3D de los actores que darán vida al film, como Chow Yun-Fat o Justin Chatwin, dando como resultado un título que, sin duda, va a dar mucho que hablar entre los seguidores de las andanzas de Goku. Ardemos en deseos de probarlo a fondo.









UN NUEVO PROTOTIPO DE AVENTURA DE ACCIÓN

PROTOTYPE

El célebre estudio Radical Entertainment, equipo que ya ha conseguido dar forma a éxitos como "The Simpsons: Hit and Run", está ultimando el desarrollo de lo que pretende convertirse en su Opera Magna: "Prototype". Bajo este título encontraremos una aventura de acción que sorprenderá por muchos motivos, comenzando por su elaborado argumento. Nosotros asumiremos la personalidad de Alex Mercer, un pobre muchacho sin pasado que habrá sido objeto de un oscuro experimento genético. A consecuencia de las investigaciones que se habrán realizado en su cuerpo, Alex será capaz de variar su código genético a voluntad y en cualquier momento, liberando de esta forma un poder devastador. Para que os hagáis una idea, este tipo podrá modificar su aspecto físico y hacer que sus manos sean sustituidas por poderosas garras o absorber en pocos segundos el cuerpo de sus víctimas. Y que conste que estos son tan solo dos ejemplos de todo lo que será capaz de hacer Alex a lo largo de la aventura.

La meta básica de Alex consistirá en recabar toda la información posible acerca de su pasado, del cual no recordará apenas nada. Para su desgracia le tocará vivir una época muy difícil, puesto que la ciudad en la que residirá, Nueva York en este caso, se verá azotada por un virus letal que transformará a las personas en criaturas horribles. El panorama que se encontrará el protagonista será un caos total, dado que la ciudad estará sumida bajo una estricta ley marcial y las calles serán testigos de encarnizadas luchas entre criaturas mutadas y el ejército. ¿A qué bando nos uniremos? Pues en función de nuestra elección, la aventura tomará unos derroteros u otros. "Prototype" es un título que va a poseer una gran personalidad, un interesante despliegue técnico y mucha, muchísima acción.

TERCERA TEMPORADA DE CAZA

MONSTER HUNTER 3



Una de las franquicias de Capcom que goza de más tirón, "Monster Hunter", va a regresar muy pronto a la plena actualidad. Y mucho ojo, porque esta aventura con tintes de rol va a llegar repleta de cambios importantes, empezando por la permuta de plataforma. La portátil de Sony, consola que había acogido las últimas entregas de la saga, va a verse sustituida por Wii, máquina que ofrece a la compañía nipona nuevas posibilidades para expandir esta franquicia debido a sus impresionantes ventas en todo el mundo.

El sistema de control también va a verse modificado y se adecuará a las grandes prestaciones que ofrecen el Wiimote y el Nunchak. También conoceremos a nuevos monstruos, algunos de ellos de un aspecto y tamaño impresionantes, y podremos darles caza con armas inéditas que se añadirán a las ya vistas en otras entregas. Y por si fuera poco, por primera vez tendremos la oportunidad de explorar el mundo marino, y disfrutaremos de un apartado gráfico más elaborado que de costumbre. "Monster Hunter 3" llegará a lo largo de este año, así que estad atentos.





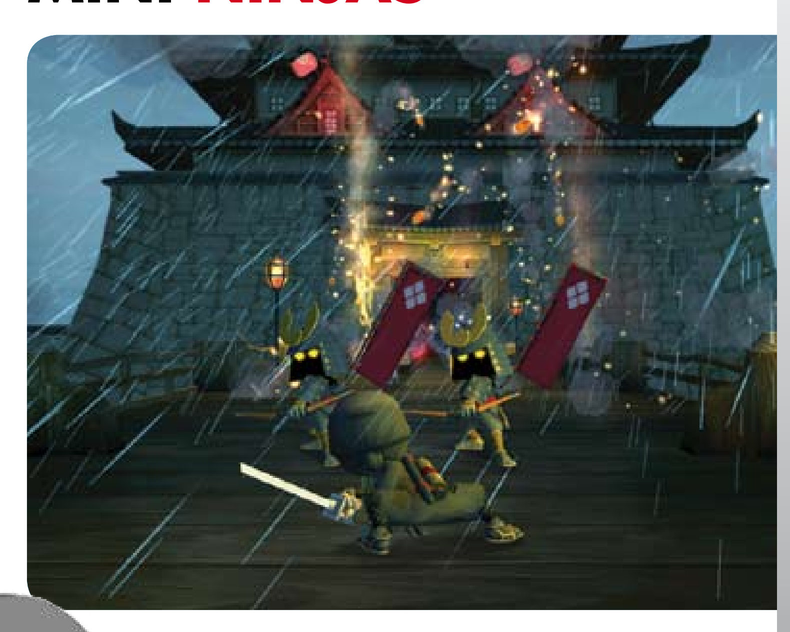
EL RETORNO DE LAS PLATAFORMAS CLÁSICAS

KLONOA

A finales de la década de los 90 Namco sorprendió a los jugadores de la primera PlayStation con "Klonoa: Door to Phantomile". Bajo ese curioso nombre se escondía una aventura plataformera de la vieja escuela, es decir, que a pesar de contar con gráficos tridimensionales su jugabilidad era básicamente 2D. Pues ese mismo título va a hacer su debut en Wii dentro de unos meses, aventura que será sin duda bien recibida por los usuarios de esta consola debido a que su catálogo no cuenta con demasiados juegos de ese mismo género.
El argumento será el mismo que ya conocimos hace más de diez años. Klonoa y su amigo Huepow tendrán como cometido principal salvar al mundo de Phantomile, cuya existencia se verá en peligro por culpa de un tipo muy malo y misterioso. Por tanto nos tocará recorrer una buena variedad de escenarios plagados de simpáticos enemigos a los que será posible eliminar haciendo uso del arma predilecta del protagonista, un anillo que le permitirá disparar balas de viento. El control del personaje volverá a ser muy sencillo y con tan solo dos botones, disparo y salto, será posible llevar a cabo multitud de acciones y movimientos. Precisamente en este punto, en el sistema de control, será donde comprobemos una de las primeras innovaciones que se incluirán en este "remake". Sí, porque el juego podrá ser controlado tanto mediante el Wiimote y Nunchaku como con el Classic Pad de Wii o incluso el mando de GameCube.
Y la segunda novedad importante tendrá que ver con el remozado aspecto gráfico que lucirá el título, que mostrará más y mejores texturas, un mayor número de elementos en pantalla y una paleta de colores aún más vistosa y llamativa. "Klonoa" va a ser un plataformas con mucho "gancho".

UNOS NINJAS MUY ESPECIALES

MINI NINJAS



Un mundo alternativo se encuentra al borde del caos por culpa de las malas artes del tenebroso Señor de la Guerra Samurái y su poderoso ejército. Para solucionar este problema solo se puede recurrir a un héroe muy atípico, Hiro, un ninja de pequeñas dimensiones que domina tanto la lucha cuerpo a cuerpo como la utilización de magia. Este es el curioso argumento de la nueva producción de los estudios IO Interactive, conocidos sobre todo por su genial trabajo en la saga "Hitman".

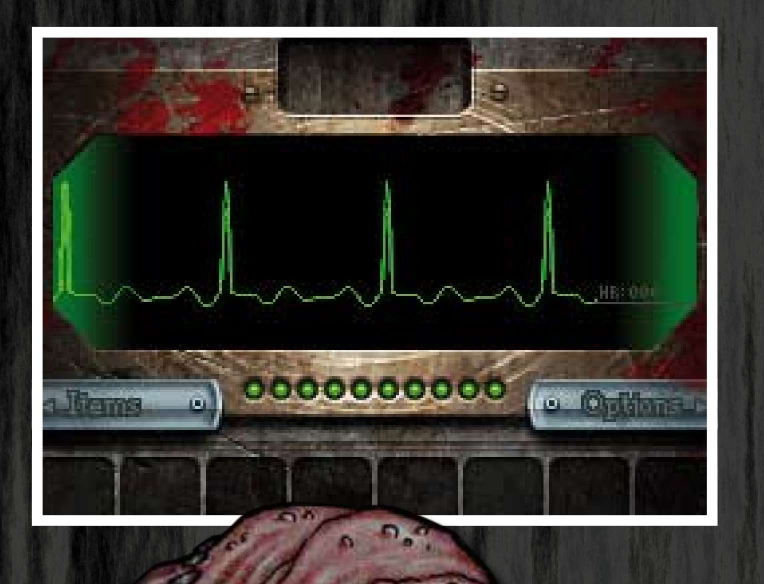
"Mini Ninjas" será una aventura de acción en 3D que será editada para la gran mayoría de formatos actuales. En ella se mezclarán elementos como la acción, los combates y la exploración, todo envuelto en un argumento muy profundo y un gran sentido del humor. En teoría el título estará listo para este mismo otoño, así que nos va a tocar esperar unos cuantos meses para comprobar los resultados. ●





EL MIEDO LLEGA A NINTENDO DS

DEMENTIUM: THE WARD





Miedo, sangre, monstruos y acción. Eso es lo que vamos a encontrarnos en el nuevo trabajo del estudio Renegade Kids para Nintendo DS que lleva por título "Dementium: The Ward", juego que va a ofrecer un buen número de elementos que por desgracia no solemos encontrarnos en demasiadas producciones realizadas para esta consola.

La más significativa es la clara orientación adulta que traerá consigo este shooter en primera persona. Durante la aventura habrá que liquidar a numerosas criaturas inhumanas a tiro limpio y seremos testigos de crudas escenas cargadas de sangre y "gore". Sin duda solo por este hecho los jugadores más veteranos y "hardcore" de Nintendo DS ya tendrán un buen motivo para seguir de cerca este lanzamiento, pero van a descubrir muchos más. El argumento, por ejemplo, estará muy bien llevado y durante todo el juego tendremos que ir resolviendo una gran cantidad de preguntas, como quiénes somos o por qué estamos atrapados en un hospital infernal plagado de monstruos aterradores.

Para salir con vida de esta auténtica pesadilla progresivamente iremos encontrando ciertos objetos de interés que estarán repartidos por los escenarios: mapas, linternas, armas de fuego, botiquines y munición nos harán la vida un poco más fácil. Pero no habrá que fiarse, ya que habrá que afrontar cuantiosos obstáculos como puzzles o jefes finales para conseguir escapar.

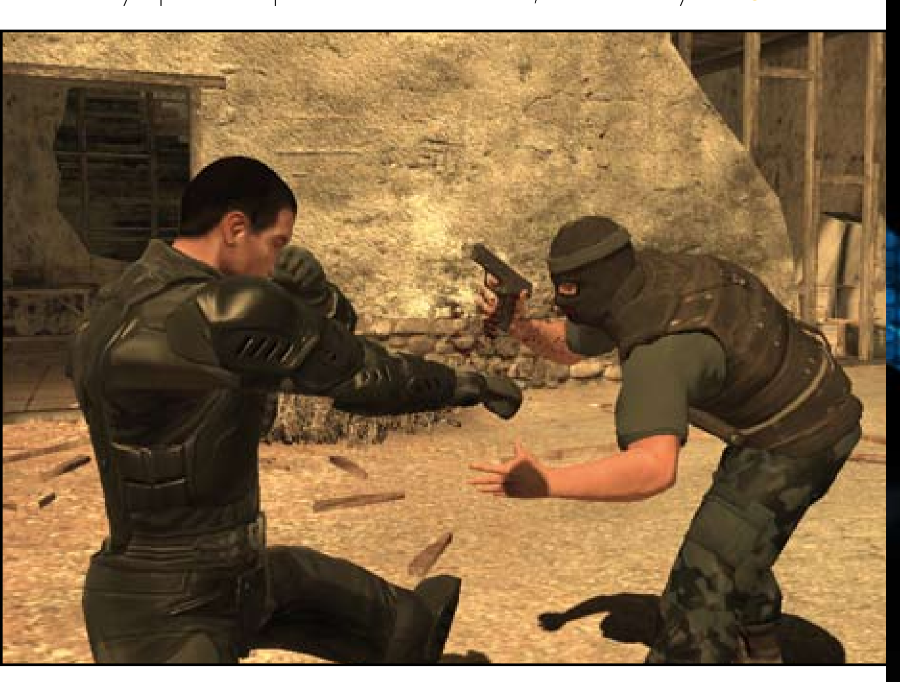
Pero si por algo destacará "Dementium: The Ward" será por contar con uno de los mejores entornos gráficos jamás creados para esta consola. Los personajes mostrarán un aspecto tan desagradable como detallado, contemplaremos escenarios totalmente tridimensionales que estarán cubiertos por unas texturas impresionantes y encima disfrutaremos de multitud de efectos gráficos avanzados. Ver para creer. "Dementium: The Ward" viene para tapar un gran vacío existente en el catálogo de juegos para esta consola. Esperamos que sea el principio de un cambio en la filosofía de muchas compañías. ●

UN ESPÍA DIFERENTE

ALPHA PROTOCOL



El estudio de Obsidian Entertainment (que nos brindaron los notables "Neverwinter Nights 2" y "Star Wars KOTOR 2") ya está desarrollando un nuevo título que será editado por SEGA y que llevará por nombre "Alpha Protocol".
El héroe de la aventura será Michael Thorton, un asalariado de la CIA que se verá metido en una turbia historia de espionaje. El título será presentado bajo una perspectiva en tercera persona y su desarrollo tendrá un poco de todo: acción, diálogos, toques de rol... La forma en la que decidamos actuar durante las misiones (emplear la fuerza bruta, avanzar en sigilo, etc.) tendrá sus consecuencias y también determinará la personalidad del protagonista. Gráficamente mostrará un buen nivel, destacando las animaciones y expresividad de los personajes. El juego estará listo para el segundo semestre del año y aparecerá para los formatos PS3, Xbox 360 y PC.

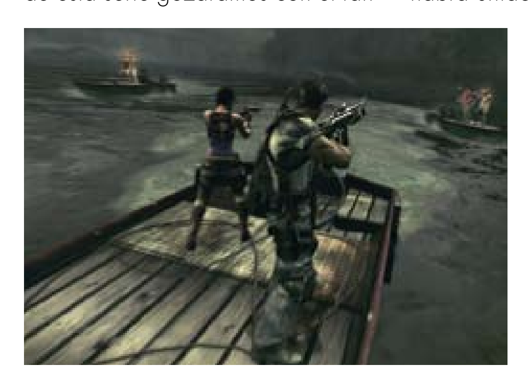


Resident Evil 5

MEJORANDO LO PRESENTE

Desarrollador: Capcom
Género: Acción / Terror
Fecha salida: 13 de Marzo
Distribuidor: Koch Media España
Plataforma: PS3, Xbox 360
Web: www.residentevil.com

Ya queda muy poquito para que podamos disfrutar de uno de los juegos más esperados de la temporada, Resident Evil 5, la nueva entrega del "Survival Horror" (o aventura de terror) por excelencia. Y es que ya han pasado cuatro años desde que los miles de seguidores de esta serie gozáramos con el fantástico Resident Evil 4, y lo cierto es que echábamos de menos un nuevo capítulo. En esta ocasión el personaje principal es Chris Redfield, ex-miembro del equipo STARS que ya protagonizara tanto el primer Resident Evil como la segunda parte de RE: Code Veronica. Chris se habrá unido a una nueva organización, la BSAA, que lucha contra el bioterrorismo allá donde este se encuentre. Su nueva misión le llevará a adentrarse en el continente africano, concretamente en una zona donde un nuevo brote de un virus letal estará haciendo estragos: las personas y animales que entren en contacto con él se volverán muy agresivas, perdiendo incluso su capacidad de raciocinio. No hace falta que os digamos nada acerca de la peligrosidad de dicho lugar









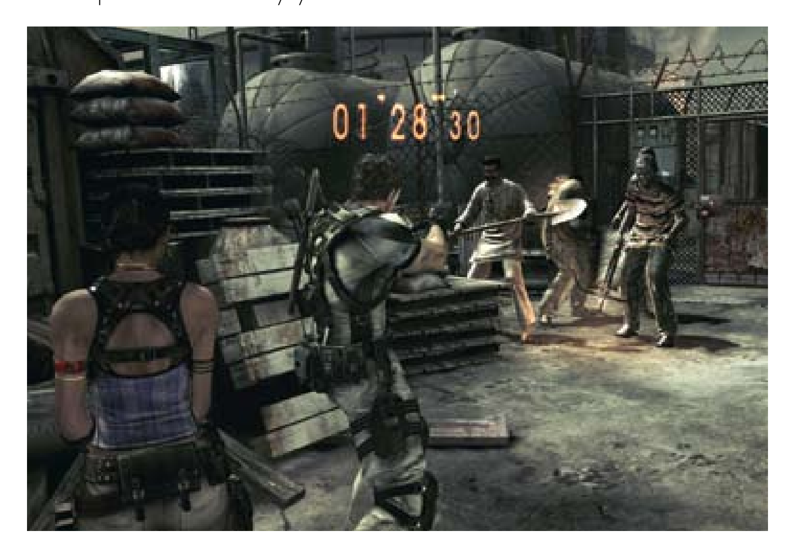




en cuestión, por lo que Chris recibirá el apoyo constante durante toda la aventura de Sheva Alomar. Esta guapa chica también será un miembro destacado de la unidad BSAA y prestará una ayuda vital a Chris. Precisamente la colaboración entre estos dos personajes será una de las innovaciones más importantes y plausibles que incorporará Resident Evil 5, puesto que gran parte de la jugabilidad del título se basará en la estrecha colaboración entre ambos personajes. Puede que al leer esto más de uno se eche las manos a la cabeza y les vengan a la mente recuerdos de Resident Evil 4, por aquello de que con Leon (el héroe de aquella aventura) era necesario proteger en todo momento a la joven e indefensa Ashley, algo que en ocasiones se hacía un tanto molesto. Pero no tenéis por qué preocuparos. Sheva no tendrá nada que ver con Ashley y de hecho será capaz de defenderse muy bien por su cuenta. Además y si llega el caso, podremos intercambiar objetos y munición con ella, opción que nos vendrá de perlas en las situaciones más complicadas que nos brindará la aventura. Y os aseguramos que serán unas cuantas…

Pero la característica más importante que poseerá Resident Evil 5 con respecto a los anteriores episodios de la saga vendrá dado por el modo Cooperativo, que estará disponible tanto para jugar online como offline. Si nos decantamos por la primera opción, uno de nuestros amigos se encargará de controlar a Sheva, labor que corresponderá a la CPU cuando juguemos en solitario. Gracias a esta nueva característica el juego ganará un punto más de interés y profundidad, aumentando más si cabe la diversión que nos proporcionará la aventura. Pero si por cualquier circunstancia nos apetece más jugar en la misma consola, el modo offline a pantalla partida nos vendrá como anillo al dedo. Además en cualquiera de los dos casos la suavidad y solidez estará garantizada, gracias al tremendo motor gráfico que dará vida al título. Capcom ya ha demostrado su buen hacer en materia gráfica cuando se trata de exprimir el potencial de las nuevas consolas, algo que ya hemos comprobado en juegos como Dead Rising, Lost Planet o el propio Street Fighter IV. Pero Resident Evil 5 dará un paso más allá y nos permitirá contemplar escenarios y personajes de una factura impecable. De hecho, y por lo que hemos visto, cuando sea lanzado el próximo 13 de Marzo se convertirá en el título más avanzado técnicamente del mercado. En fin, que las sensaciones que nos ha transmitido las primeras horas de juego de Resident Evil 5 son inmejorables: es como estar ante una versión mejorada y ampliada del excepcional Resident Evil 4. Y desde nuestro punto de vista esto es una muy buena noticia, debido a que la cuarta entrega de esta saga fue uno de los mejores títulos (si no el mejor de todos) que aparecieron en la pasada generación de consolas.

■Sergio Martín









GTA: Chinatown Wars

UN SUEÑO HECHO REALIDAD

Desarrollador: RockStar
Género: Aventura de acción
Fecha salida: Marzo
Distribuidor: Take2
Plataforma: Nintendo DS
Web: www.rockstargames.com

Lo que hasta hace tan solo unos meses era un simple sueño va a convertirse en realidad a partir del próximo mes de Marzo: Rockstar y Take2 van a lanzar un nuevo "Grand Theft Auto" en exclusiva para la portátil de Nintendo. Tras el notable éxito alcanzado con las ediciones para PSP de esta grandiosa saga, muchos usuarios de Nintendo DS veían cómo su consola se quedaba sin su ración de disparos, violencia, acción y persecuciones que siempre lleva consigo cada entrega de la serie. Pero "GTA: Chinatown Wars" va a llegar para dar una alegría enorme a este grupo de jugadores, lo que va a suponer un soplo de aire fresco para un catálogo de juegos que muchos consideran que se encuentra demasiado enfocado a títulos para jugadores casuales.

El desarrollo de esta nueva propuesta va a ser similar a la de todos los capítulos previos de esta saga. Nosotros encarnaremos a un tipo que deberá ganarse el pan pertrechando todo tipo de misiones que le encomienden por muy duras, poco éticas e ilegales que estas sean. Gozaremos de una libertad de acción pocas veces vista en un juego para esta plataforma, pudiendo explorar a nuestro antojo una descomunal urbe plagada de carreteras, vehículos, edificios, parques y ciudadanos. Y a pesar de las limitaciones técnicas de Nintendo DS, la recreación de la ciudad será totalmente tridimensional. Personajes, coches, construcciones y demás elementos serán totalmente 3D y la cámara que seguirá la acción se situará en una perspectiva cenital picada que nos permitirá divisar una zona amplia de los decorados. Aparte de esto el título presentará diversos minijuegos, modos multijugador y muchas más sorpresas que estamos deseando disfrutarlas lo antes posible. "GTA: Chinatown Wars" va a romper moldes.

■Sergio Martín











Dead Rising: Terror en el Hipermercado

LA INVASIÓN DE LOS ZOMBIS

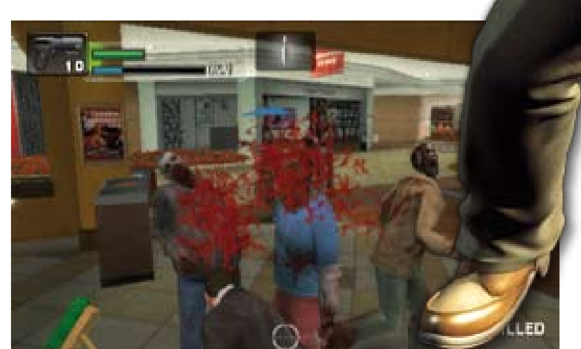
Desarrollador: Capcom	Distribuidor: Koch Media España
Género: Aventura de terror	Plataforma: Wii
Fecha salida: 27 de Febrero	Web: ww2.capcom.com

Seguro que durante esta Navidad más de uno se ha tirado una y mil veces de los pelos cuando, en pleno centro comercial, se ha visto absolutamente desbordado ante una avalancha de personas volviéndose locas para tratar de encontrar algún regalo de última hora para sus seres queridos. Pues imaginaos daros de bruces ante una situación similar pero aderezada por un "pequeño" cambio: en lugar de seres humanos… ¡vais a estar rodeados de zombis! Ese es precisamente el planteamiento de Dead Rising: Terror en el Hipermercado, conversión directa del título del mismo nombre que apareció durante los primeros meses de vida de la consola Xbox 360. Aquel título consiguió recabar buenas críticas debido a su original planteamiento, intenso sistema de juego y a su brutal (por aquel entonces) despliegue técnico. Justamente en este último punto es donde Capcom está volcando todos sus esfuerzos dada la enorme diferencia de potencial técnico existente entre ambas máquinas, pero parece que el resultado final sorprenderá a muchos jugadores. La compañía nipona va a emplear una versión optimizada del mismo motor gráfico que dio vida al soberbio Resident Evil 4 de GameCube y Wii, "engine" que permitirá mostrar en pantalla un gran número de personajes sin que la acción sufra ralentizaciones o tirones. El sistema de control también se adecuará a la formidable pareja que forman el Wiimote y Nunchaku y ofrecerá la misma precisión y fiabilidad que el experimentado en el citado RE4: Wii Edition.

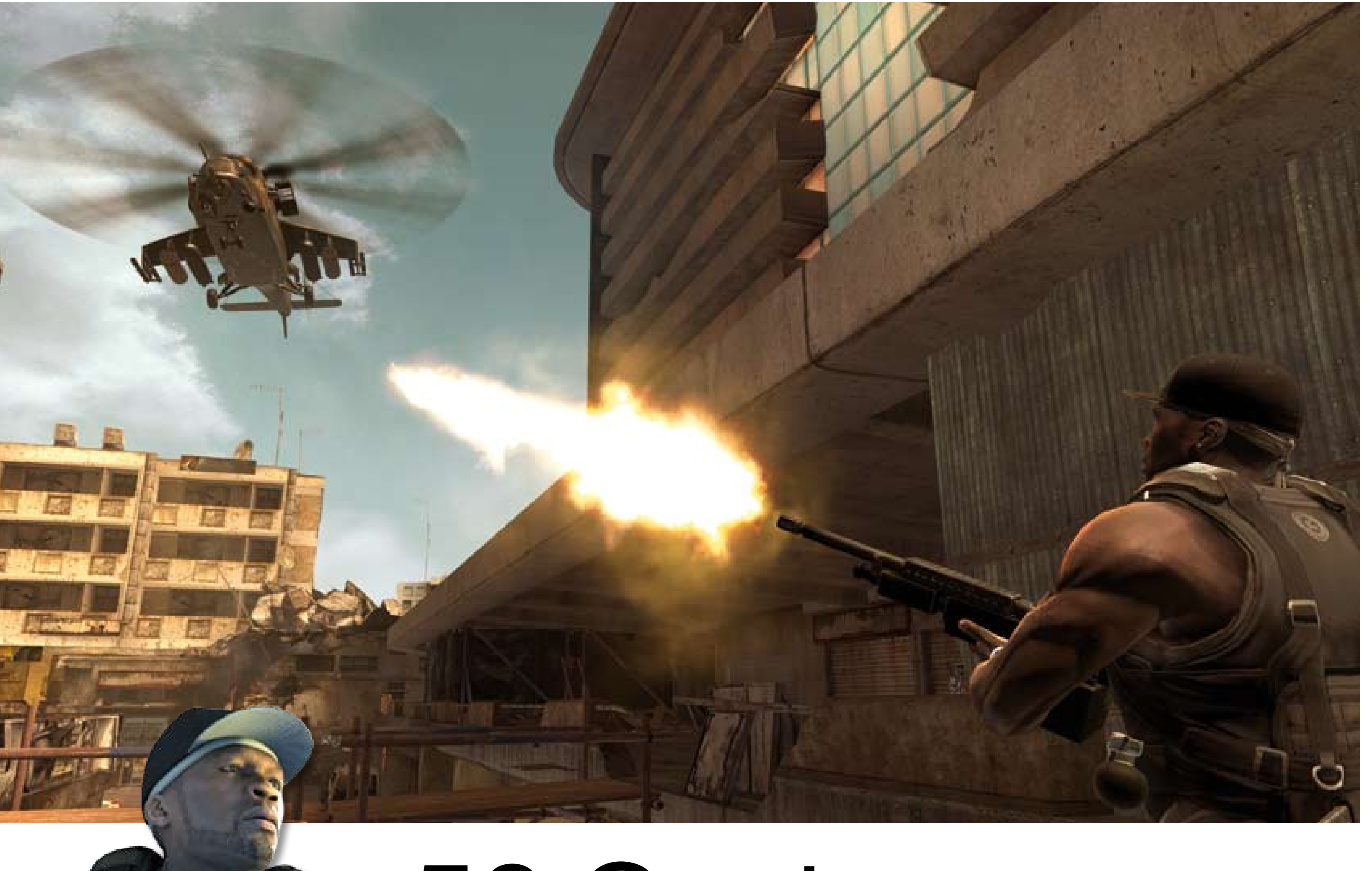
Todo lo demás permanecerá inalterable, comenzando por su protagonista, que volverá a ser el fotógrafo Frank West. La jugabilidad también será la misma y básicamente habrá que sobrevivir como sea al azote de una epidemia de zombis que arrasarán un centro comercial en el que permaneceremos aislados. Dada la alarmante escasez de este tipo de producciones desarrolladas para Wii, esta aventura de terror puede convertirse en un juego imprescindible para muchos de sus usuarios.


■Sergio Martín









50 Cent: Blood on the Sand

UNA SEGUNDA PARTE MUY RENOVADA

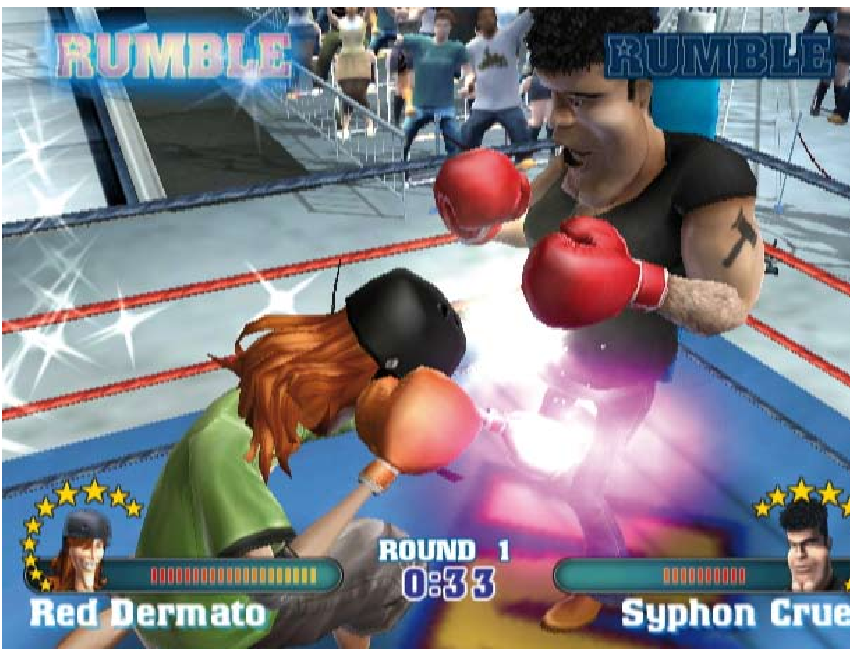
or: Swordfish Studios
ero: Acción
alida: Primavera
Distribuidor: THQ
Plataforma: PS3, Xbox 360
Web: www.50bloodonthesand.com

Es más que posible que algunos de vosotros recordéis la primera entrega de 50 Cent: Bulletproof, el juego de acción protagonizado por el famoso cantante de hip-hop del mismo nombre. Pero seguro que el recuerdo que tenéis de este título no es precisamente bueno, puesto que francamente el juego era más que discreto. Por fortuna ya podéis ir eliminando de vuestras mentes ese ingrato recuerdo porque esta segunda parte no va a tener nada que ver. De hecho el equipo de desarrollo no va a ser el mismo, (Genuine Games ha pasado el testigo a Swordfish Studios) y eso va a dejarse notar en todos los sentidos, desde el sistema de juego a la calidad técnica, aspectos que van a verse sustancialmente mejorados.

El guión no va a ser demasiado complicado: unos tipos cometerán el terrible error de robar a 50 Cent, por lo que este más sus amigos de G-Unit se tomarán cumplida venganza. A partir de ahí dará comienzo una aventura en plan shooter en el que la acción, los tiroteos y la sangre estarán bien presentes. Y es que os adelantamos que este título estará clarísimamente orientado hacia el público adulto, y seremos testigos de escenas muy subiditas de tono, diálogos repletos de palabras malsonantes y "lindezas" de ese estilo. Un detalle interesante es que podremos jugar tanto solos como acompañados de nuestros amigos gracias a los modos cooperativo online que incluirá el título. En lo referente a su parcela gráfica, visitaremos amplios decorados con multitud de elementos destruibles; mientras que el apartado sonoro estará compuesto por una banda sonora marca de la casa y buenos efectos. 50 Cent: Blood on the Sand será un título que rebosará acción y espectáculo. Lo veremos muy pronto en PS3 y Xbox 360.

Hugo Sánchez





Ready 2 Rumble Revolution

BOXEO DESTERNILLANTE

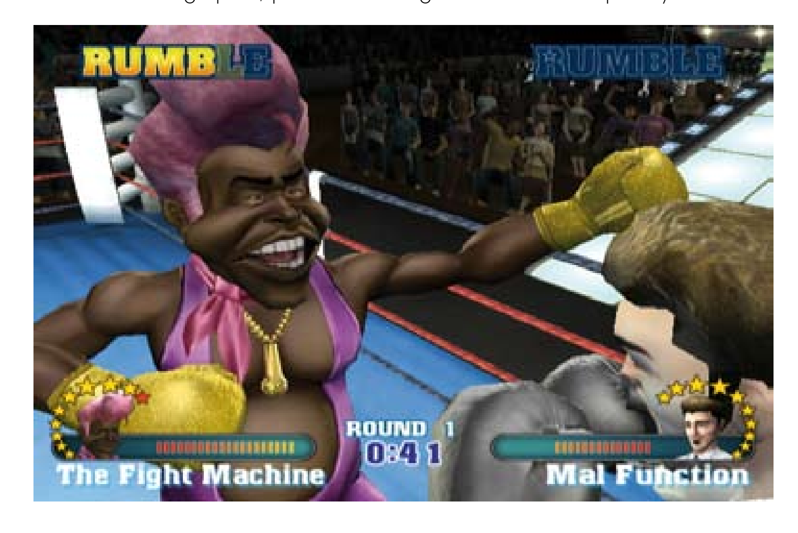
Desarrollador: Aki	Distribuidor: Atarl
Género: Deportivo	Plataforma: Wii
Fecha salida: Primavera	Web: www.es.atari.com

Aquellos que lleven ya unos años conectados a este mundillo y que además posean una buena memoria seguro que recuerdan Ready to Rumble, un curioso y divertido juego de boxeo que apareció para varios formatos del pasado (como Nintendo 64 o Dreamcast) que tuvo una buena acogida por parte de los jugadores. Hacía mucho tiempo que no sabíamos nada de esta saga pero, para nuestra alegría, tiene previsto regresar dentro de escasas semanas con una nueva entrega llamada Ready to Rumble Revolution, que aparecerá en exclusiva (al menos de momento) en Wii.

Los personajes que se partirán la cara en la lona serán de todo menos serios. Lejos de decantarse por la cara más salvaje y realista, este título reflejará el lado más desenfadado y grotesco de este deporte y eso se dejará notar incluso en el aspecto de los púgiles. Muchos de ellos serán caricaturas de personajes famosos (como Brad Pitt o Black Jack) y gozarán de una personalidad increíble. Sus gestos y expresiones faciales y corporales nos harán sonreír mientras peleamos, si bien cuando llegue la hora de la verdad también serán capaces de realizar una buena cantidad de golpes y combos. El esquema de control se asemejará bastante al que experimentamos en Wii Sports, por lo que para propinar los puñetazos habrá que sostener el Wiimote con una mano y el Nunchak con la otra y realizar los gestos apropiados.

Los modos de juego prometen ser lo suficientemente variados y encontraremos desde el largo modo Championship a una opción para dos jugadores. Y en lo que concierne al apartado técnico, sobresaldrá el modelado de los personajes y sus animaciones por encima de la recreación de los pabellones. El boxeo no tiene por qué ser un deporte tan duro como lo pintan. Atari y Aki van a demostrarlo dentro de nada…

■Hugo Sánchez









Overlord: Dark Legend

OSCUROS DEMONIOS

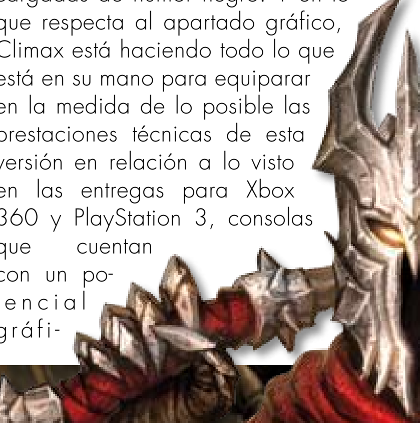
Desarrollador: Climax	Distribuidor: Atarl
Género: Aventura	Plataforma: Wii, Nintendo DS
Fecha salida: Primavera	Web: www.codemasters.com/overlord

Tras el importante éxito alcanzado por el juego original de Xbox 360 y la posterior entrega para PlayStation 3, la saga "Overlord" por fin va a debutar en la consola de sobremesa de Nintendo con un nuevo episodio diseñado en exclusiva para dicha plataforma. "Overlord: Dark Legend" seguirá la pauta de las anteriores ediciones de la franquicia, por lo que de nuevo tendremos que convertirnos en un Overlord (una especie de maestro) que contará con unos aliados muy especiales que estarán siempre a su servicio.

A lo largo de toda la aventura tendremos que ir cumpliendo una serie de misiones y afrontar numerosos combates, duelos en los que será necesario trazar una buena estrategia y utilizar a nuestros pequeños siervos diablillos con sabiduría. Como no podía ser de otra forma, el control de estos seres estará ajustado para sacar el máximo partido al sensor de movimientos del Wiimote. Bastará con apuntar directamente al personaje en cuestión para hacer con él lo que más nos convenga. Cabe destacar que estos personajillos contarán con habilidades nunca vistas hasta ahora, si bien no disfrutaremos de nuevas clases.

El sentido del humor volverá a estar bien presente y disfrutaremos de unas situaciones bastante divertidas cargadas de humor negro. Y en lo que respecta al apartado gráfico, Climax está haciendo todo lo que está en su mano para equiparar en la medida de lo posible las prestaciones técnicas de esta versión en relación a lo visto en las entregas para Xbox 360 y PlayStation 3, consolas que cuentan con un potencial gráfico muy superior. De todas formas este último punto nos parece totalmente secundario, dado que la gracia de "Overlord" nunca se ha encontrado en sus virtudes técnicas, sino en las jugables.

■ Sergio Martín









The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

ACCIÓN DESDE LAS TINIEBLAS

Desarrollador: Starbreeze / Tigon Studios	Distribuidor: Atarl
Género: Acción	Plataforma: PS3, Xbox 360, PC
Fecha salida: Marzo	Web: www.riddickgame.com

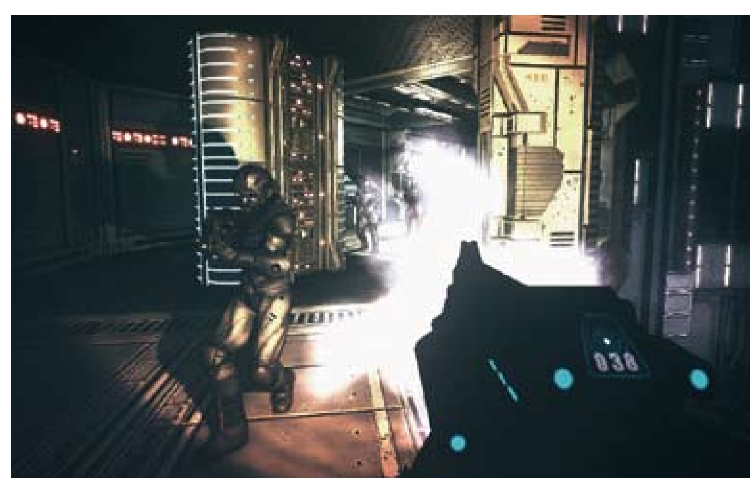
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay fue uno de los juegos de acción más sobresalientes que se editaron en la primera Xbox. Programado por Starbreeze Studios, el título destacó por su excelente apartado técnico, la sabia combinación de géneros y por la versatilidad y carisma de su protagonista, Riddick. Ahora, cinco años después, Atari va a lanzar la continuación de este clásico, TCoR: Assault on Dark Athena, título que pretende convertirse en uno de los nuevos referentes dentro de los juegos de acción de la nueva generación de consolas.

Como muchos ya sabréis Riddick es el mismo personaje que ha protagonizado las películas Pitch Black y su continuación Las Crónicas de Riddick, siendo una de las sagas de ciencia-ficción de culto más emblemáticas de la era moderna. En su nueva aventura virtual Riddick va a depararnos muchas sorpresas, comenzando por un hilo argumental bien desarrollado. Al comienzo del juego la nave en la que nos encontraremos será neutralizada por una inmensa nave pirata, Dark Athena, en cuyo interior descubriremos un oscuro secreto: los seres humanos que son secuestrados son convertidos en esclavos humanoides. Por lo tanto nuestro objetivo en la aventura será muy claro, escapar de allí a toda costa.

Las habilidades de Riddick nos vendrán de fábula y estas incluirán visión nocturna, gran capacidad para moverse en completo sigilo y una destreza sobresaliente a la hora de emplear todo tipo de armas. En un principio tardaremos más de 10 horas en escapar de allí pero, cuando lo logremos, podremos seguir disfrutando del título durante mucho más tiempo. Y eso es debido a que el juego también incorporará un modo multijugador online para una docena de participantes y, atención, un "remake" del citado Escape from Butcher Bay. Pocos títulos de acción para PS3, Xbox 360 y PC van a ser tan largos y completos como este.

■ Shy Guy









Family Ski and Snowboard

DIVERSIÓN EN LA NIEVE

Desarrollador: Namco-Bandai	Distribuidor: Atarl
Género: Deportivo	Plataforma: Wii
Fecha salida: Primavera	Web: www.es.atari.com

Gracias a la entusiasta acogida que obtuvo el primer Family Ski tanto por la prensa especializada como por los jugadores de Wii, Namco-Bandai y Atari van a animarse a lanzar la segunda parte. Y lejos de ser una continuación mediocre, Family Ski and Snowboarding va a incorporar suculentas innovaciones para que termine siendo un título refrescante y atractivo, incluso para todos aquellos que ya jugaran al original.

La novedad más evidente será la incorporación del snowboard, uno de los deportes de invierno más populares en la actualidad. En esta ocasión aparte de poder ponernos los esquís y deslizarnos sobre la nieve, también será posible montarnos sobre una tabla de snowboarding y disfrutar de este deporte. Tanto si escogemos practicar el esquí tradicional como el nuevo snowboard vamos a tener la oportunidad de recorrer unos escenarios bien perfilados y rebosantes de vida, pudiendo incluso charlar con personajes no controlables o participar en curiosos minijuegos. O lo que es lo mismo, Family Ski and Snowboard va a ser un juego deportivo que contará con algunas gotas de aventura y RPG.

Otro de los grandes atractivos que mostrará el título será su nuevo sistema de control. Y es que aunque el juego podrá ser controlado de manera similar al anterior Family Ski, también nos permitirá usar la tabla de Wii Fit para obtener un control más realista y preciso. Las acrobacias que podremos realizar en esta ocasión aumentarán tanto en número como en espectacularidad y dotarán a las carreras de una mayor vistosidad. Por último cabe señalar que su apartado gráfico volverá a ser más bien sencillote, con personajes cabezones de aspecto minimalista y escenarios amplios bastante bellos pero no excesivamente detallados. Con Family Ski and Snowboard vais a pasároslo en grande en la nieve sin tener que padecer a causa del frío.

Hugo Sánchez















MotoGP 08

PON TU WII A 300 KM/H

Desarrollador: Capcom	**Distribuidor:** Koch Media España
Género: Velocidad	**Plataforma:** PS3, Xbox 360, PS2, PC
Fecha salida: Primer trimestre 2009	**Web:** www.capcom.com

Después de haber disfrutado de un vibrante Campeonato del Mundo de Velocidad, con la victoria final del colosal piloto italiano Valentino Rossi, los usuarios de Wii van a poder disfrutar por fin del espectáculo de las dos ruedas en su propia casa. Y es que Capcom va a tener listo en breve su fabuloso simulador “MotoGP 08”, título que ya ha demostrado sus múltiples cualidades en otros formatos y que nos permitirá competir en las especialidades de 125 cc, 250 cc y por supuesto MotoGP.

Al poseer la licencia oficial de la competición en este título vamos a poder contar con los equipos, pilotos y motos reales que han formado parte del torneo del año pasado. Rossi, Pedrosa, Stoner y el resto de profesionales estarán por tanto encantados de que les controlemos por los trazados, que por supuesto también serán un calco de los reales. Como ya sospecharéis el cambio más importante que traerá esta versión con respecto a las que ya han sido puestas en liza en otros formatos tendrá que ver con su sistema de control, que estará debidamente ajustado a las características del Wiimote. Podremos optar entre tres opciones distintas de conducción, que se adaptarán a los gustos de cualquier tipo de jugador.

Pasando ya a comentar su acabado técnico, este será muy similar al que incorporó la versión del mismo título de PS2, si bien esperamos que Capcom aproveche la potencia extra que ofrece la consola de Nintendo para mostrar escenarios más detallados y una mayor suavidad en el paso de imágenes. Si todo sale como esperamos, “MotoGP 08” puede pasar a ser uno de los simuladores de velocidad más atractivos y realistas de Wii, máquina que por cierto no posee un catálogo de títulos de este mismo tipo especialmente destacado.

■ Hugo Sánchez









Eternal Sonata

UNA DULCE ALEGRÍA PARA LOS USUARIOS DE PS3

Desarrollador: Namco-Bandai	Distribuidor: Atarl
Género: Juego de rol	Plataforma: PS3, Xbox 360
Fecha salida: Febrero	Web: eternalsonata.namcobandaigames.com

Hace más o menos un año los usuarios de Xbox 360 tuvieron la inmensa fortuna de degustar Eternal Sonata, uno de los mejores juegos de rol jamás concebidos para la máquina de Microsoft. Tri-Crescendo (los desarrolladores) firmó un gran trabajo, dando a luz un RPG muy cuidado que mostraba una gran personalidad y una ambientación maravillosa. Ese mismo título va a aparecer dentro de nada (si es que no lo ha hecho ya cuando leáis estas líneas) en PlayStation 3, consola que de momento no cuenta con un surtido de juegos de rol especialmente amplio. Esta entrega es casi un calco de la anterior, si bien se han añadido un par de detalles y mejoras que más tarde os comentaremos.

La aventura se centra en el compositor Frederic Chopin, justo horas antes de que este pase a mejor vida. En su lecho de muerte, Chopin se ve inmerso en un dulce sueño en el que tienen cabida un gran número de personajes (incluyéndose a él mismo), sirviendo como punto de partida de una aventura mágica y cautivadora. Nuestra meta final es la de acabar con el tirano Conde de Waltz, y para conseguirlo es necesario recorrer una gran cantidad de escenarios, conocer a cientos de personajes y superar diversas misiones. En esta edición se han incorporado dos nuevos personajes jugables, la princesa Serenade y el príncipe Crescendo, así como nuevas mazmorras, siendo estas las dos innovaciones más destacadas. Técnicamente también se ha mejorado sensiblemente al original, añadiendo nuevas partituras y puliendo más si cabe el aspecto gráfico.

Etyernal Sonata consiguió hechizar a los jugadores de Xbox 360 gracias a su cuidada historia, magnífica ambientación y al carisma de los protagonistas, y ahora va a hacer lo propio con los usuarios de PS3.

■ Shy Guy









Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time

UNA CONEXIÓN INTERESANTE

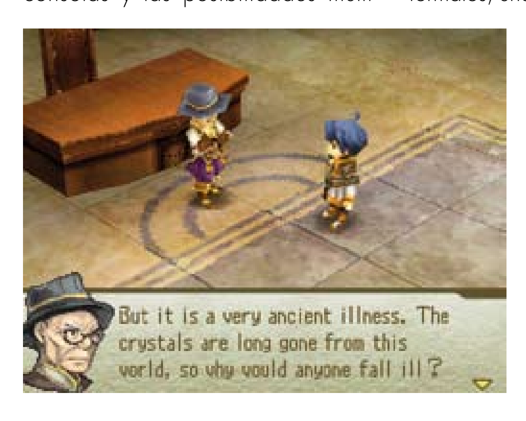
Desarrollador: Square-Enix	**Distribuidor:** Koch Media España
Género: Juego de rol	**Plataforma:** Wii, DS
Fecha salida: Primavera	**Web:** www.square-enix.com

Square-Enix va a dar continuidad a uno de los "spin-off" más célebres de la serie Final Fantasy, quizá el juego de rol más conocido del planeta. Si recordáis esta franquicia se estrenó en GameCube hace más de cinco años y fue objeto de comentarios de todo tipo debido a su atípico desarrollo, basado en la conectividad entre consolas y las posibilidades multijugador. Estas mismas premisas van a repetirse en este nuevo capítulo, por lo que una vez más Square-Enix va a crear un título relativamente innovador. La idea central de FFCC: Echoes of Time es que podamos vivir la aventura tanto en Wii como en Nintendo DS, pudiendo cambiar de plataforma en mitad de la aventura. Y es que el juego será exactamente el mismo en ambos formatos, una apuesta arriesgada pero que si acaba funcionando podemos estar ante el nacimiento de una nueva forma de entender los juegos de rol.

Otro de los puntos más importantes del título se centrará en el modo multijugador. Y es que aunque será posible adentrarse en la historia de manera individual, también podremos jugar acompañados de otros tres personajes más controlados por la CPU de la consola o, mucho mejor, por tres de nuestros amigos. Esta última opción será sin duda la más destacada debido a que este tipo de jugabilidad no abunda en los RPG diseñados para consola.

En cuanto a la historia aún se conocen pocos detalles, pero sí que se ha desvelado que todo girará en torno a una enfermedad denominada Crystal Sickness, mal para el que los protagonistas intentarán descubrir una cura. Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time va a ser una aventura singular y solo por eso ya ha captado toda nuestra atención. En próximos números os ofreceremos un profundo análisis de esta nueva creación de Square-Enix.

■ Shy Guy











Codename Panzers: Cold War

LA GUERRA MÁS FRÍA

Desarrollador: Stormregion	Distribuidor: Atari
Género: Estrategia	Plataforma: PC
Fecha salida: Primavera	Web: www.panzers.de

Los juegos de estrategia apasionan a los usuarios de PC, o al menos eso es lo que se puede deducir si nos fijamos en la increíble cantidad de este tipo de producciones que aparecen año tras año en esta plataforma. Una de las sagas más populares puede que sea Codename: Panzers, la obra más sonada de Stormregion que cuenta con miles de seguidores en todo el mundo. Este título de estrategia en tiempo real siempre nos ha ofrecido una perspectiva muy particular de lo que sucedió durante la Segunda Guerra Mundial pero, en esta ocasión, este famoso conflicto histórico va a dejar paso a otro: la Guerra Fría. Esta guerra entre la antigua Unión Soviética y Occidente dará pie a casi una veintena de misiones diferentes, en las que habrá que hacerse cargo tanto de las tropas militares de la OTAN (bando de Occidente) como del poderoso ejército soviético.

Aparte del modo Campaña para un jugador, este título también incorporará importantes y suculentas opciones de juego multijugador. Hasta ocho participantes podrán dar rienda suelta a sus emociones en vibrantes Deathmatch, si bien también será posible decantarse por otras modalidades muy atractivas como pueden ser batalla por equipos o Dominación. La cantidad de mapas distintos en los que podremos "batallar" será más que suficiente, pero por si acaso el título también incorporará un fantástico editor de niveles. Pero la sorpresa más interesante que incluirá este nuevo Codename Panzers será el modo cooperativo, muy de moda hoy en día y que completará una oferta de modos de juego realmente increíble. Y si a todo esto unimos un apartado gráfico mucho más detallado y elaborado de lo que suele ser habitual en esta saga, dará como resultado un nuevo capítulo que promete ser el más completo y profundo de todos.

Hugo Sánchez



Disgaea 3: Absence of Justice

UNA AVENTURA QUE TE HARÁ PENSAR... ¡Y REÍR!

Desarrollador: Nippon Ichi	Distribuidor: Koch Media España
Género: Juego de rol	Plataforma: PS3
Fecha salida: 20 de Febrero	Web: disgaea3game.es

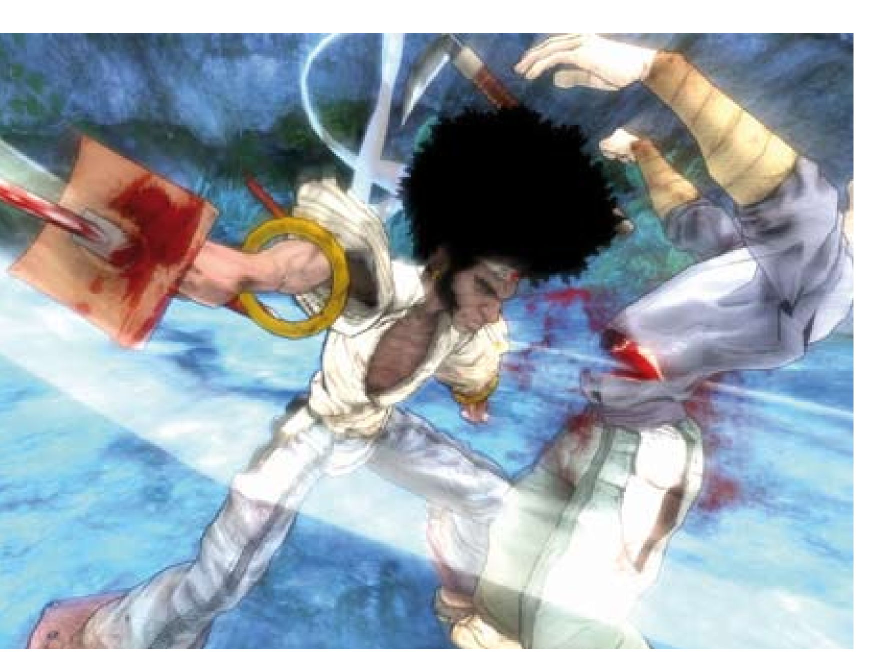
Es posible que Disgaea no cuente con la misma popularidad que otros "pesos pesados" del rol como pueden ser Dragon Quest o Final Fantasy, pero aún así se trata de una franquicia bastante conocida por los usuarios de las consolas de Sony, como PS2 o PSP. Bien, pues sus creadores originales de Nippon Ichi acaban de poner en liza su último trabajo, Disgaea 3: Absence of Justice, título que ha sido programado en exclusiva para la máquina PlayStation 3.

La tendencia que las compañías están adoptando en los tiempos que corren cuando lanzan una nueva entrega de una de sus franquicias que debuta en una consola de nueva generación es centrarse en el apartado gráfico. Esto trae como consecuencia que, muchas veces, se descuide lo más importante: la jugabilidad. Por fortuna esto no va a ocurrir en Disgaea 3 puesto que sus desarrolladores van a mantener prácticamente inalterable todos los elementos que tanto nos han hecho disfrutar en anteriores capítulos, desde sus gráficos en plan dibujos animados en 2D a su fantástico sentido del humor.

La historia volverá a centrarse en un mundo tan curioso como infernal, donde un estudiante del instituto del mal llamado Mao (hijo del decano de dicho instituto) pretenderá convertirse en un auténtico héroe, por lo que deberá derrotar al señor del mal, todo un sacrilegio dentro del universo donde vivirá. Este argumento dará vida a situaciones muy enrevesadas y cachondas, y conoceremos a personajes que nos harán partirnos de risa con sus comentarios. Y como en todo RPG, en Disgaea 3 también participaremos en combates (muy estratégicos en este caso), visitaremos múltiples decorados y nos adentraremos en peligrosas mazmorras. Gracias a títulos como este, PlayStation 3 va consiguiendo hacerse con un catálogo de juegos cada vez más variopinto y atractivo.

Shy Guy







Afro Samurai

UN SAMURÁI MUY ATÍPICO

Desarrollador: Bandai-Namco
Género: Acción
Fecha salida: Marzo
Distribuidor: Atarl
Plataforma: PS3, Xbox 360
Web: www.afrosamurai.com

Qué buenas sensaciones nos ha dejado la primera toma de contacto que hemos tenido con Afro Samurai, la conversión a PlayStation 3 y Xbox 360 del manga/anime del mismo nombre. Por si no os suena, Afro Samurai es una creación del estudio Gonzo que consta de cinco episodios y que destaca por su estética y, especialmente, por su curioso protagonista: Afro. Este tipo, siendo aún un niño, contempló el asesinato de su padre y, desde entonces, su única meta en la vida es vengarse del asesino, conocido como Justice.

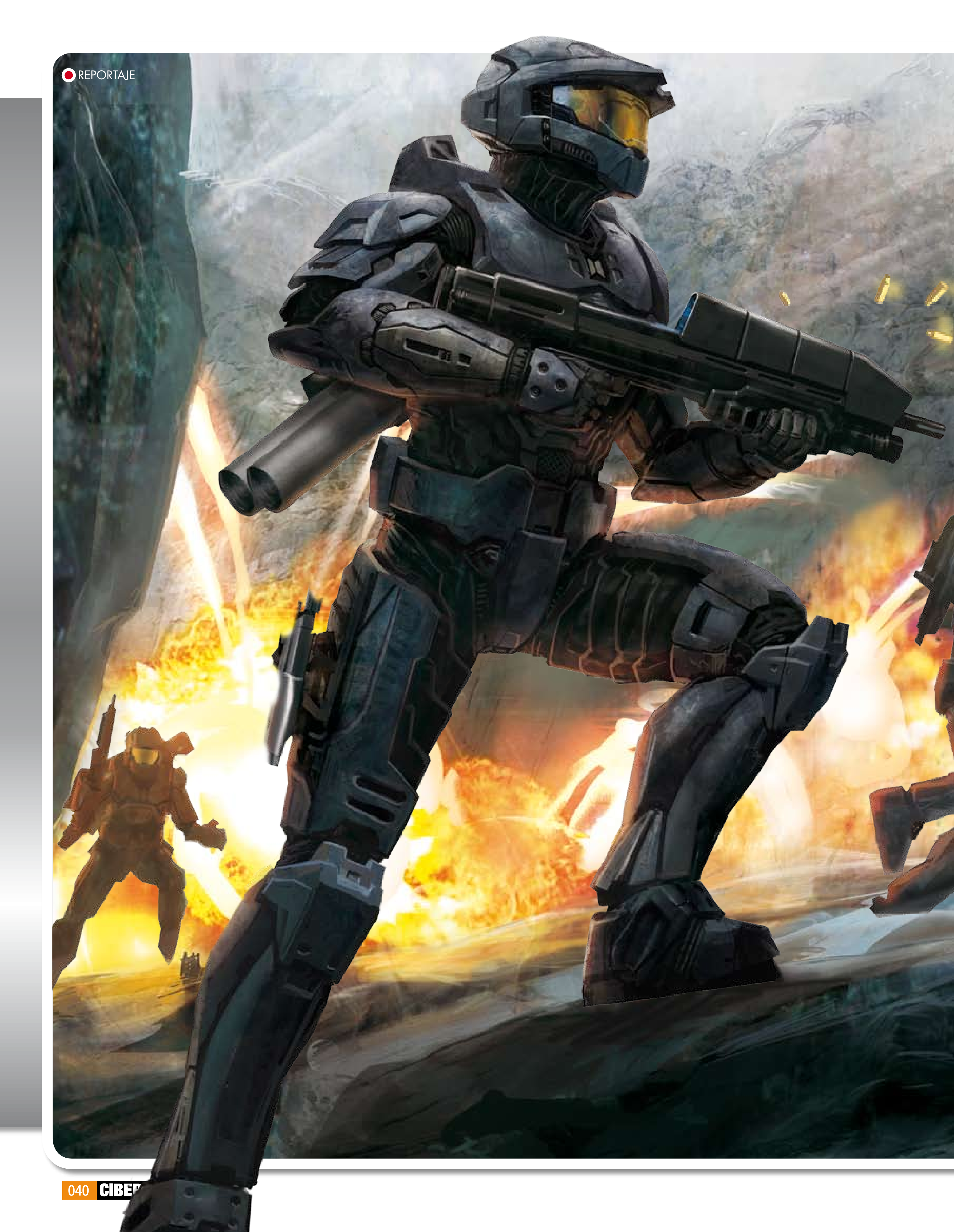
En su traslado a videojuego Namco-Bandai va a respetar totalmente las líneas maestras del original, ofreciéndonos un auténtico festival de duelos de espadas y violencia. A lo largo de la aventura tendremos que hacer frente a multitud de rivales que, espada en mano, tratarán de hacernos papilla. Pero gracias al increíble talento de Afro podremos defendernos haciendo uso de un impresionante repertorio de ataques que causarán verdaderos estragos en los enemigos. De hecho iros preparando para presenciar auténticos baños de sangre, ya que a pesar de su estética en plan dibujos animados Afro Samurai será un juego orientado al público adulto. Cuando terminemos con un rival, podremos contemplar tranquilamente cómo este se desangra hasta perecer. O, más "gore" aún, será posible desmembrar las extremidades de los adversarios o incluso cortarles la cabeza. Lo dicho, Afro Samurai va a ser un título violento y contundente.

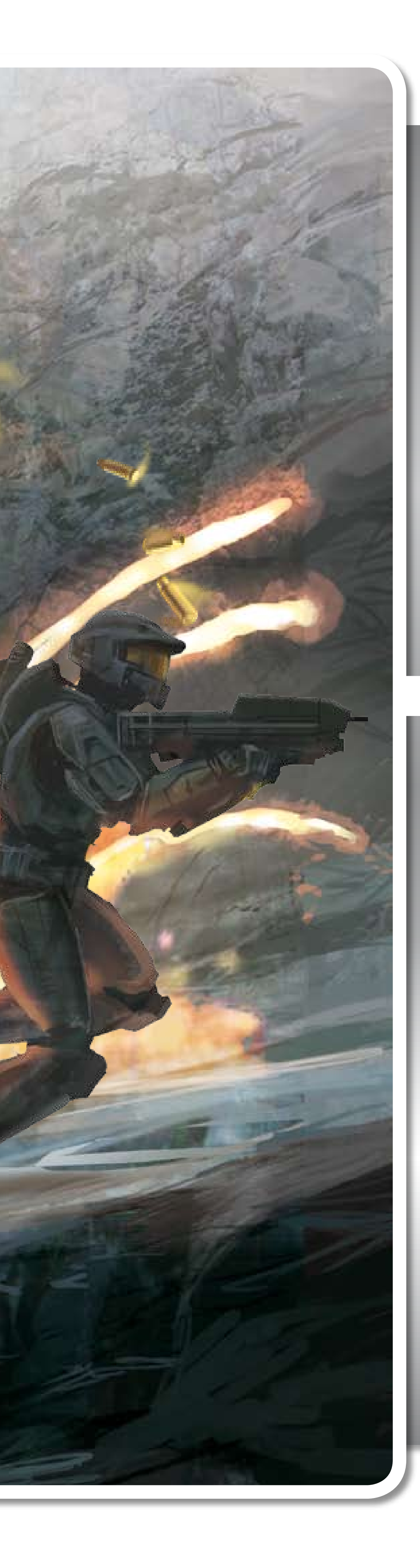
Una de las habilidades más llamativas de Afro será su capacidad para ralentizar el tiempo, instantes que podrá aprovechar para dar rienda suelta a sus instintos y eliminar rápidamente a sus contrincantes. Siempre que echemos mano de este recurso la pantalla se tornará en blanco y negro a excepción de la sangre que se verá roja, dando un toque aún más llamativo a un título muy atractivo ya de por sí.

■Shy Guy









La Saga del Maestro

HALO

Texto: David Hernández

Con la llegada de Halo Wars, la exitosa franquicia Halo y baluarte de Xbox toma un nuevo rumbo dejando de lado el género shooter para adentrarse en un nuevo modo poco antes imaginado para esta serie. Con motivo de la llegada del nuevo juego realizamos este reportaje con la intención de hacer un recorrido por toda la saga y dar nuestro particular homenaje.

Pocos podían imaginarse que la criatura que estaba gestando Bungie Studios para la flamante Xbox, -y de eso ya hablamos de casi 8 años-, iba a convertirse en el máximo exponente de la nueva aventura de Microsoft en el mundo de los videojuegos en consolas domésticas. Bungie Studios fue adquirida por Microsoft en el 2000 y le fue encargada la ardua empresa de crear un juego demoledor tecnológicamente que inyectara al jugador grandes dosis de adrenalina a cada momento.

El juego proponía un argumento futurista y maduro para una masa de jugadores deseosos de este tipo de sensaciones. Una humanidad que vivía en un 2552, donde se ha llegado a la superpoblación con lo que la raza humana, y aprovechando las nuevas tecnologías, decide construir nuevas colonias en otros planetas para poder sobrevivir. Pero varias razas alienígenas consideran a la humanidad una herejía y se alían con el nombre de "El Covenant", o también conocido como El Pacto. Primero esta alianza de seres comienzan atacando a las colonias humanas en otros planetas para poco a poco ir acercándose a la Tierra para destruirla. La tecnología que usan es muy superior a la humana y es que siguen los escritos de los Forerunner, una antigua civilización con tecnología inimaginable y que dieron como resultado la creación de los siete halos.

La humanidad solo les puede hacer frente con la UNSC, el comando especial de las Naciones Unidas, pero su ingente masa de guerreros sucumbe fácilmente al poder de las razas alienígenas. La UNSC se ve obligada a desarrollar el proyecto Spartan-II para crear genéticamente super soldados que puedan vencer a la amenaza. Lamentablemente un ataque de "El Covenant" deja inoperativo el proyecto salvándose uno de esos soldados, el Jefe Maestro, a quién controlamos en toda la aventura por Halo.



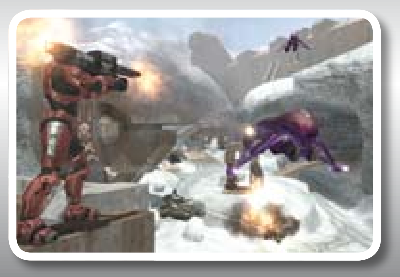
HALO
Combat Evolved

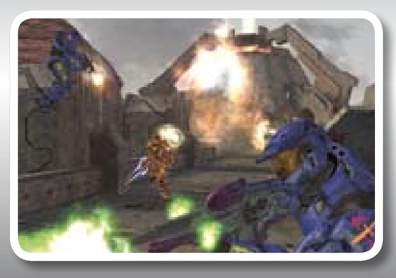
El primer juego de la serie es Halo: Combat Evolved (popularmente conocido como Halo a secas), que salió en USA a finales de 2001cosechando unas ventas impresionantes, siendo considerado por multitud de medios uno de los mejores juegos de todos los tiempos. La tecnología puesta a escena fue un auténtico boom para aquellos tiempos, con gráficos muy superiores a lo que podía ofrecer la competencia. El género elegido fue un shoot´em up subjetivo en primera persona con todo lujo de detalles y con un fuerte empaque de efectos de luz y de sonido, y con un doblaje al castellano de buen nivel.

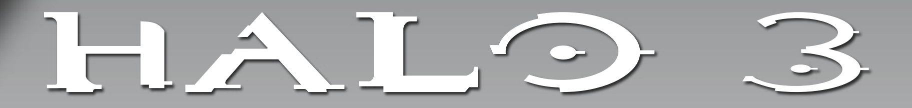


HALO 2

El siguiente juego de la serie fue Halo 2, que exprimía las capacidades de Xbox al límite. Salió a finales de 2004 casi al unísono en todo el mundo y decidió la lucha con Gamecube por el segundo puesto en el mercado. En esta segunda entrega se incluía un nuevo motor gráfico llamado Havok Physics que mejoraba ostensiblemente tanto el diseño como las animaciones, y nos daba la posibilidad de disfrutar de un mejor armamento, con unos vehículos mejor estructurados y un número mayor de mapas. Tanto Halo 1 como esta segunda parte son compatibles con el sistema Xbox actual. Las ventas de Halo 2 volvieron a ser espectaculares y volvió a repetir las buenas críticas internacionales.
El juego continuaba en el mismo lugar que el primero con lo que el hilo argumental se sostenía sobre la misma base, al igual que la jugabilidad. Aún así como buena segunda parte incluía una serie de mejoras a destacar como la posibilidad de llevar ahora dos armas equipadas al mismo tiempo, una conducción mejorada de los vehículos y una equiparación entre bando humano y alienígena en las armas y que hacían los combates mucho más espectaculares. El juego no estuvo falto de polémica ya que el doblaje que recibimos en nuestro país se hizo en Los Angeles y con actores latinoamericanos, con lo que en España esto no convenció a la mayoría de los usuarios.



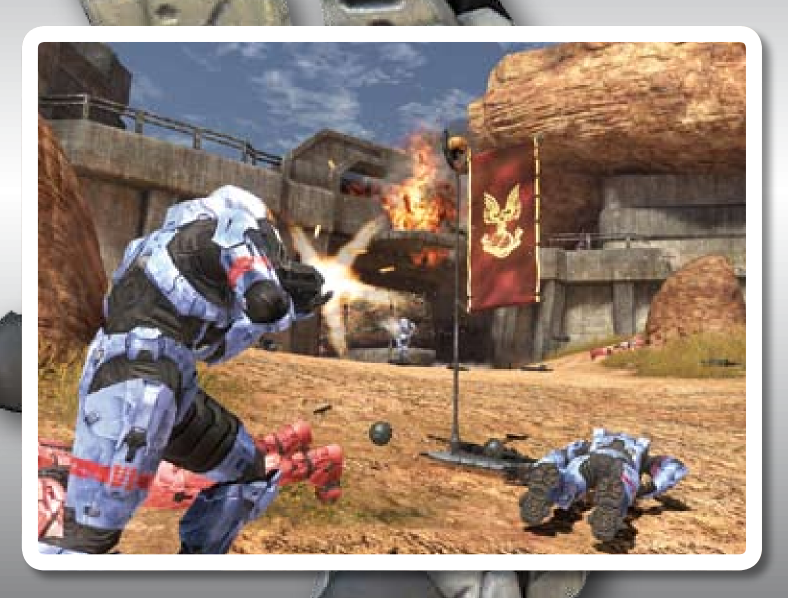




Halo 3 fue el juego más esperado de la serie, con una ración de videos constante para aumentar el interés por un juego demoledor. Sería el juego con la que Xbox360 mostraría al mundo la nueva generación de consolas, y un juego que contaba con cientos de miles de reservas apenas sabiendo vagos datos sobre el título. Su salida a la venta fue espectacular, con una recaudación de 300 millones de dólares en tan solo una semana a la venta. Las ventas del juego, del que todavía no paran, ya están por encima de los 9 millones y convirtiéndose en uno de los juegos más vendidos para una consola de Microsoft. Sin ánimo de contar excesivo argumento para no destripar nada a los futuros jugadores que no hayan podido todavía disfrutar de esta joya, comentar que el juego comienza con la caída del Jefe Maestro a una jungla africana, donde le rescatan el sargento Johnson y sus hombres. Enseguida vuelven al cuartel general de la UNSC situado cerca de allí para preparar una ofensiva ante la mayor amenaza.

Como era de esperar las novedades de este tercer juego vendrían por parte del compendio gráfico, algo más evidente al correr en una nueva consola bastante más superior que la anterior. Pero ante todo se potenció el modo multijugador, siendo Halo 3 uno de los juegos más usados en Xbox Live durante meses, y a día de hoy con todavía un gran elenco de seguidores exprimiendo sus circuitos. En esta entrega a los vehículos se les han dado mayor importancia y que gracias al mando de Xbox360 se ha potenciado la jugabilidad siendo el juego de la serie con un control más preciso, y por lo tanto dando experiencias más enriquecedoras.

No debemos dejar de lado en este reportaje a Halo 3 ODST, que lo tendremos a finales de otoño y según lo que ha comentado Bungie se desarrollará entre la segunda y tercera entrega, y que aunque no es necesario tener esas dos partes para jugarlo, sí que han prometido que habrá una gran sorpresa para los poseedores de esos dos juegos. Pronto lo sabremos.







HALO WARS

El próximo juego de Halo, y que ya estará a la venta en cuanto este reportaje esté publicado, es Halo Wars, la última creación de Ensemble Studios. Microsoft adquirió esta compañía en el 2001, y desde hace un tiempo estaba al encargo del desarrollo de este arriesgado y prometedor título basado en un género impensable para Halo hace tiempo pero igualmente válido, la estrategia en tiempo real. Decimos último trabajo de Ensemble Studios porque la compañía ya ha anunciado su cierre tras acabar totalmente el juego, aunque por suerte los creadores de Ages of Empires se dividirán en varios estudios cuando la disolución se haga efectiva.

Para tranquilidad de los seguidores de la serie decir que la gente de Bungie Studios ha estado supervisando el desarrollo de esta entrega para que el resultado no se alejara demasiado de la atmósfera que ya conocemos de Halo. La trama se desarrollará antes de la primera entrega, y explicará muchos vacíos argumentales de la serie. Al ser un juego que se desarrolle antes de la trilogía provocará que muchos de sus personajes protagonistas sean desconocidos.



HALO

Películas, Novelas, Merchandiding

Dejando de un lado los videojuegos, Halo también ilumina otras esferas, y conviene mirar con lupa su próxima película, que si todo sale bien saldrá a lo largo de este año. A pesar que todavía no se ha difundido mucha información hay un trailer bastante largo en internet que conviene visitar para ver la calidad que atesora. La película estará dirigida por Neil Blomkamp y escrita por Alex Garland.

Lo que tampoco podían faltar son novelas, y Halo tiene bastantes. Las 6 novelas que actualmente pueden encontrarse son The Fall of reach, The Flood, First Strike, Ghosts of Onyx, Contac Harvest y The Cole Protocol, que intentan no separarse en exceso de la trama que conocemos pero que engrandecen aún más su historia, aunque eso sí, hay que saber inglés.

Lo que nunca pasarán de moda son las figuras de acción, y en España ha sido relativamente fácil encontrar las figuras de McFarlane Toys. Éstas miden 15 cms y están con todo lujo de detalles, tanto ideales para exposición como para rememorar nuestros tiempos de niños enfrentándolas unas a otras. Igualmente existen vehículos de la serie aunque son más difíciles de encontrar en España y hay que tirar de importación.

También tenemos otros exponentes en merchandising realmente interesantes, que van desde cazadoras de cuero con el logo del juego, hasta cascos y armas en tamaño real del Jefe Maestro, y algo más común como camisetas o teléfonos móviles tuneados. El universo Halo se expande y es ya todo un referente en la sociedad actual.



No deje pasar esta oportunidad.

Si su negocio es un cibercafé

¡Ahora es el momento!

La Asociación de Locutorios y Cibers Españoles (ALYCE) y Microsoft han puesto en marcha una Campaña que no solo le va a permitir legalizar las operaciones de su negocio, sino que además, le permitirá conseguir un "**Kit de Acceso Compartido**" con herramientas, información y muchos más materiales para que pueda potenciar su negocio.

No deje pasar esta oportunidad y consiga, totalmente gratis, el "**Contrato de Alquiler de Productos para Cibercafés de Microsoft**" que le permitirá **disponer durante 12 meses de los Derechos de Alquiler de Windows** para su negocio, siempre que todos sus PCs dispongan de Windows Original. Además, conseguirá el "**Kit de Acceso Compartido**" de Microsoft.

Para más información visite **www.microsoft.com/spain/cibercafes, www.alyce.org.es** o escríbanos un e-mail con sus datos de contacto (e-mail y teléfono) a *alyce@alyce.org.es,* donde le explicaremos los beneficios y requisitos de esta oferta.





WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR II

SE BUSCA COMANDANTE JEFE CON EXPERIENCIA EN MATAR ORKOS

La antítesis del juego para todos los públicos. Brutales meta-héroes hormonados, encorsetados en las armaduras más bizarras, sumidos en cualquiera de los posibles futuros imposibles. El humano ha llegado al espacio y sigue repartiendo estopa. Los orcos tienen acento andaluz y se han robotizado. Y el resto de razas extraterrestres se preguntan de dónde demonios hemos salido. Batallas campales de ataques frontales y vísceras voladoras. Frases lapidarias y comandantes jefe con los sentimientos de un vómito. "¡La muerte!, ¡Ese es el destino del enemigo del hombre!" (frase realmente intemporal).

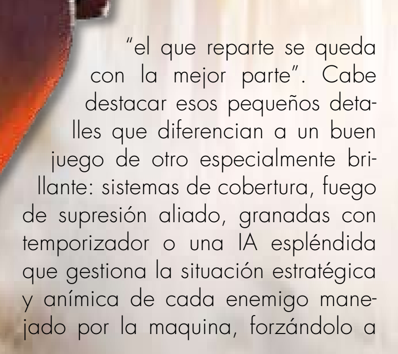
Esto es Warhammer 40.000, el mundo caótico sobre un tablero que Games Workshop desarrolló a partir del clásico medieval Warhammer, y del que Relic lleva años adaptando a videojuegos. Muchos han sido los esfuerzos de la compañía por atraer a los jugadores de mesa, imitando las reglas del juego, mientras otros muchos huían espantados por la complejidad. Pero por fin han comprendido (o depurado) la importancia del "basado en" para traernos un juego de estrategia con todos los nombres y diseños de la licencia (alegraos fans) pero con la soltura de un ETR vibrante, demoledor, directo, con una línea de dificultad esculpida a la perfección y toda la adrenalina hemoglobínica posible.

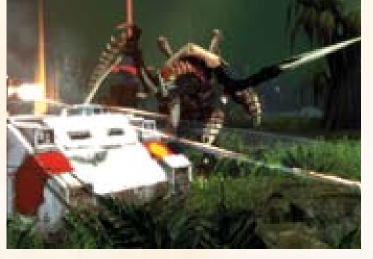
Warhammer 40.000: Dawn of War II apela a nuestra diversión pura y dura. Manejaremos unas pocas unidades en contra de legiones; un par de héroes ante Jefes finales de órdago. Iremos ganando puntos de habilidades, consiguiendo mejores armas, ataques y nuevas unidades. Todo durante nuestro recorrido estelar de exterminio racista. Pocas complicaciones más. Recuerda a grandes clásicos cómo "Diablo", donde la premisa principal era la de que

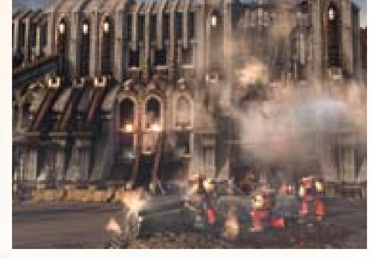


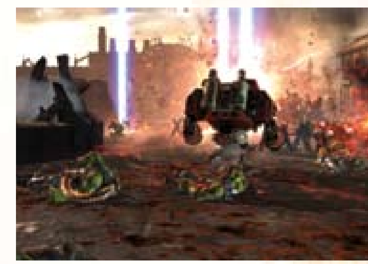












"el que reparte se queda con la mejor parte". Cabe destacar esos pequeños detalles que diferencian a un buen juego de otro especialmente brillante: sistemas de cobertura, fuego de supresión aliado, granadas con temporizador o una IA espléndida que gestiona la situación estratégica y anímica de cada enemigo manejado por la maquina, forzándolo a cubrirse o hasta huir de la zona si la cosa se complica.

El online saca al asesino de amigos que llevamos dentro. Cuatro razas: humanos, orkos, eldar y tiránidos, cada una con sus diferencias jugables. Deberemos preocuparnos por hacernos con el dominio del máximo número de puntos de control, zonas aventajadas y encargarnos de una liviana gestión de edificios, para salir victoriosos en los distintos modos multijugador de que disponemos.

Con un apartado visual excelente, una campaña larga que se hace corta y un multijugador de escándalo, todos aquellos que desconozcan la serie 40.000 van a entrar por la puerta grande del universo Warhammer. Para los que lleváis años jugándolo, enhorabuena.

■Dani Rubio

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Relic Entertainment
Distribuidor: THQ
Género: Estrategia
Multijugador: Si
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
Versiones disponibles: PC
www.dawnofwar2.com





90

Lo mejor
Divertido desde el primer minuto. Fácil de manejar, difícil de controlar. Gráficos y sonido de altura.

Lo peor
Si no te dice nada "Warhammer", pierde la mitad de su encanto.

Nuestra opinión
Estrategia con tintes de rol que tendrá pocos competidores reales en 2009.





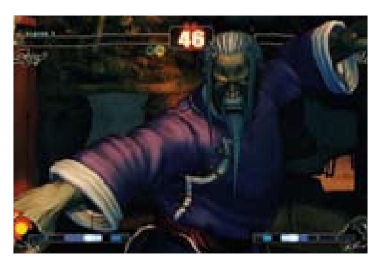
Street Fighter IV

EL COMBATE PERFECTO

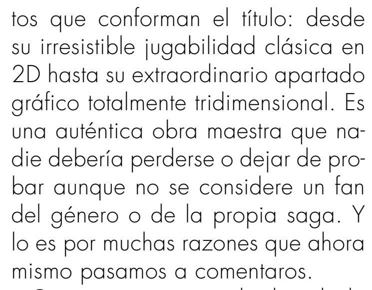
En los tiempos que corren es muy difícil que un título termine cumpliendo las expectativas suscitadas. Las compañías y sus departamentos de marketing cada vez se centran más en crear un nivel de deseo (o "hype") hacia el juego muchas veces injustificado, y en la mayoría de las ocasiones los jugadores se ven frustrados ante el resultado final. Por suerte para todos nosotros, aquellos que hemos crecido con los combates legendarios entre Ryu y Ken, Capcom no solo ha cumplido con las expectativas levantadas con "Street Fighter IV", sino que las ha superado con creces. Desde ya mismo podemos afirmar que "Street Fighter IV" es uno de los mejores juegos de lucha de todos los tiempos, mostrando un nivel sobresaliente en todos los apartados y elemen-











tos que conforman el título: desde su irresistible jugabilidad clásica en 2D hasta su extraordinario apartado gráfico totalmente tridimensional. Es una auténtica obra maestra que nadie debería perderse o dejar de probar aunque no se considere un fan del género o de la propia saga. Y lo es por muchas razones que ahora mismo pasamos a comentaros.

Comencemos por el plantel de luchadores, piedra de toque de cualquier título de lucha. De inicio tenemos a 16 personajes diferentes, cifra nada desdeñable. En él encontramos a los 12 que formaron parte del gran "Street Fighter II" (desde Ryu, Ken o Chun-Li hasta M. Bison o Vega) a los que se suman cuatro nuevas caras: el orondo pero habilidoso Rufus, el experto en lucha libre El Fuerte, un mercenario amnésico llamado Abel y la letal espía Crimson Viper, nuestra favorita. A esta nómina tan nutrida van sumándose nuevos luchadores adicionales a medida que completamos el modo Arcade con distintos personajes, todos ellos viejos conocidos de la saga (como Rose, Cammy, Dan, Akuma...) a excepción del poderoso Seth, el nuevo jefe final. En total podemos llegar a disponer de 25 luchadores, que muestran un repertorio de golpes, combos y ataques especiales impresionante. Además todos ellos poseen su propia historia y motivos para participar en este apasionante torneo de lucha, historia que podemos contemplar mediante preciosas secuencias de vídeo de marcado estilo "anime" que aparecen al inicio y al final del modo Arcade.

El sistema de control también merece nuestras alabanzas. Se ha respetado por completo el clásico esquema de la serie de seis botones, tres para lanzar puñetazos y otros tantos para las patadas. En cambio, y para que la jugabilidad sea más refrescante, se han incorporado nuevas formas de ataque que es necesario dominar para obtener victorias en los niveles de dificultad más elevados, como son los Focus Attacks, golpes EX y Ultracombos. Todos ellos ofrecen más espectacularidad a cada enfrentamiento y son fáciles de aprender a poco que los practiquemos en el modo Entrenamiento que incorpora el título. Ya que hemos sacado el tema, que sepáis que "Street Fighter IV" también nos ofrece una amplia gama de modalidades y opciones de juego: Arcade, Versus, Online, Supervivencia, Desafío, Contrarreloj, Galería… Tenemos juego para muchos meses.

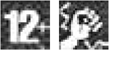
Y en lo que concierne al apartado técnico, "Street Fighter IV" es un auténtico deleite audiovisual. Los personajes muestran una apariencia fantástica, poseen animaciones súper suaves y su velocidad es increíble. Y los escenarios, pese a no resultar especialmente originales, sí que nos obsequian con un nivel de detalle casi enfermizo. Lo único que echamos en falta en este sentido es que cada personaje cuente con su propio decorado y banda sonora, hecho que se ha perdido con respecto a capítulos anteriores de la saga, pero también es cierto que se trata de un detalle menor. Nos conformamos, y de largo, con todo lo que ofrece este magnífico arcade de lucha.

En resumen, "Street Fighter IV" es el heredero claro de "Street Fighter II" y recoge el testigo dejado por este para convertirse en el nuevo referente del género. Capcom ha creado un juego de lucha fantástico e inimitable, que combina a la perfección una jugabilidad clásica y endiablada con un nivel técnico vanguardista y exquisito.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Capcom
Distribuidor: Koch Media España
Género: Lucha
Multijugador: 1-2
Voces: Castellano **Textos:** Inglés
Versión analizada: PS3
Versiones disponibles: PS3, Xbox 360, PC
www.streetfighter.com



97

Lo mejor
El sistema de control, el apartado técnico, la cantidad de personajes, el modo online… Lo tiene todo.

Lo peor
Que no os gusten los juegos de lucha… ¡aunque haríais bien en probar este!

Nuestra opinión
No es fácil que un título supere las expectativas que ha creado, pero "Street Fighter IV" lo ha hecho con creces.





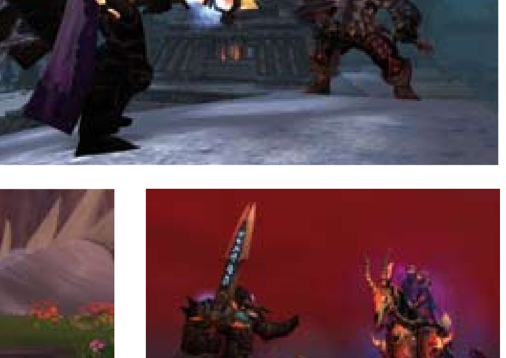
World of Warcraft: Wrath of the Lich King

¡A POR ARTHAS!



Tras varios años recorriendo Azeroth y Terrallende ha llegado el momento de acudir a Rasganorte, para derrotar al Rey Lich. Un nuevo continente se abre paso en el mapamundi, pero solo aquellos que tengan nivel 68 en adelante podrán acceder a estas nuevas aventuras. El número de novedades introducidas en la expansión es elevado. Para empezar la posibilidad de subir hasta nivel 80, proceso que nos ha de garantizar unas 70-100 horas de juego como mínimo, y que transcurrirán a lo largo de más de 1.000 nuevas misiones que nos irán descubriendo poco a poco la historia de esta nueva zona de juego. En cuanto a jugabilidad se refiere, destaca la nueva clase, El Caballero de la Muerte. Para hacernos uno, tendremos que transformar un personaje de nivel 55 o más. La historia con este caballero es más divertida y fácil que con cualquier otro personaje, a si que seguro que Blizzard tiene preparadas sorpresas en próximas actualizaciones para plantearnos un verdadero reto con él. También hay una nueva profesión, Inscripción, que nos permite mejorar nuestras habilidades mediante modificadores, aportando nuevos rangos a nuestros conjuros. Para los fans del PvP (jugador contra jugador) se ha implementado un nuevo campo de batalla donde podremos manejar armas de asedio y destruir cualquier edificio que se ponga por delante.





También se han facilitado las cosas para los jugadores que pasan menos horas delante de la pantalla, ya que ahora las misiones cooperativas de 25 jugadores pueden realizarse en equipos de 10. Y no solo de los grandes cambios viven los jugadores, porque una pequeña parte de ellos prefieren las novedades sociales, y sus peticiones han sido escuchadas. A partir de ahora podremos ir a la barbería de cualquier ciudad y modificar nuestro aspecto, que hasta ahora era fijo una vez creábamos nuestro personaje. Además, se ha introducido un sistema de logros al mas puro estilo Xbox live, en el que nos premiarán por completar diferentes retos o adquirir algunos productos. Por último pero no por eso menos importante, algunos objetos nuevos se ligarán a nuestra cuenta, pudiéndolos intercambiar entre nuestros personajes.

La jugabilidad sigue siendo la misma que hace 4 años, avanzar, combatir y subir de nivel.Quizás a muchos jugadores les resulte algo repetitivo, pero a los seguidores les gusta esta forma, y si algo funciona, ¿para qué cambiarlo?.

Respecto al apartado gráfico, se ha mantenido la esencia, unos diseños muy elaborados pero que funcionen en la mayor parte de los ordenadores. Ahora esa idea ha cambiado un poco, y si bien no hay grandes cambios en cuanto a texturas, si nos encontramos con unos escenarios mucho más amplios, más detallados, más ricos en variedad de elementos decorativos, y sobre todo, unos modelados de los enemigos mucho más complejos. El juego sigue moviéndose de forma fluida, pero aquellos que jugaban bajo mínimos lo van a tener más complicado ahora. Como suele ser habitual en Blizzard, todo el diseño del juego ha sido mimado hasta el último detalle, metiéndonos por completo en un mundo de fantasía. Uno de los problemas que nos encontramos en el juego es la cantidad de horas que pasamos en una sola mazmorra, a si que la nueva expansión nos ofrece horas y horas de música orquestada, épica y melancólica, para que siempre acompañe, nunca moleste y no llega a cansar nunca a nuestros oídos. El doblaje es correcto, con unas voces más que convincentes.

■Carlos López

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Blizzard Entertainment
Distribuidor: Activision Blizzard
Género: Rol, MMORPG
Multijugador: Masivo Online
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
Versiones disponibles: PC / Mac
www.worldofwarcraft.com/wrath/






90

Lo mejor
El Caballero de la Muerte, las mejoras gráficas.

Lo peor
La misma mecánica de siempre.

Nuestra opinión
Una expansión que complacerá a todos los jugadores habituales, pero que si el título no te ha enganchado aún, esta expansión tampoco lo hará.





Asphalt 4: Elite Racing

VELOCIDAD DE BOLSILLO



El conocido juego portátil de carreras de Gameloft regresa a N-Gage con una nueva entrega muy parecida a la anterior. En "Asphalt 4" nos ponemos al volante de los coches más prestigiosos del mercado para llevar a cabo intensas carreras por ciudades como Los Ángeles, Nueva York, Dubái o París. De hecho, el número de vehículos y las nuevas pistas son prácticamente las únicas novedades de este lanzamiento, contando también la posibilidad de jugar a dobles a través de bluetooth.

En total encontramos una treintena de coches y motos, de escuderías tan prestigiosas como Nissan, BMW, Mercedes, Ferrari o Ducatti. Por supuesto al principio del juego no podemos disfrutar de todos en el modo carrera (el mayor atractivo individual del título). De hecho, para ir desbloqueando vehículos, pistas, chicas y mejoras mecánicas es necesario ganar antes dinero recogiendo los ítems que hay por los circuitos. Algo casi tan importante como quedar entre los tres primeros durante las carreras. Y lo cierto es que, teniendo en cuanto todo lo que hay disponible para desbloquear, tenemos juego para muchas horas (y por diez euros).

Una vez sobre la pista, nos encontramos con un control totalmente arcade, sencillo y poco realista. Con la cruceta nos movemos, usamos la nitro y frenamos (adelante y atrás), y con un botón aceleramos. Seguramente gustará a quienes simplemente deseen entretenerse sin más, pero es posible que también decepcione a aquellos usuarios que busquen una simulación más o menos exigente. Ganar es bastante fácil, sobre todo usando la opción de nitro que nos impulsa a toda velocidad hacia delante.

A nivel técnico, el juego presenta un acabado bastante lujoso, donde destacan las realistas y detalladas recreaciones de las ciudades y los vehículos. Todo un espectáculo. Claro, que esto tiene un precio en un dispositivo como N-Gage, y el ritmo del juego se nota un poco forzado. La música es variada y marchosa y los efectos de sonido tienen una calidad aceptable.

En definitiva, "Asphalt 4" es un juego entretenido y largo que gustará a los usuarios que quieran un lanzamiento sencillo, bien hecho y fácil de manejar. Aunque desde luego no se trata del juego de carreras definitivo, ni mucho menos.

■ Enrique Luque



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Gameloft
Distribuidor: Nokia
Género: Velocidad
Multijugador: Sí (2 por bluetooth)
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: N-Gage
Versiones disponibles: N-Gage, Iphone
www.n-gage.com



80

Lo mejor
La recreación de las ciudades y los muchos objetos por desbloquear.

Lo peor
Demasiado parecido a Asphalt 3.

Nuestra opinión
Si te gustaron las anteriores entregas, prepárate para disfrutar de divertidas carreras en cualquier parte. No es para tirar cohetes, pero entretiene...



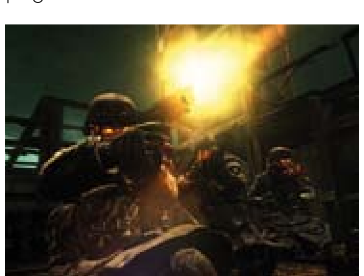


Killzone 2

ES EL MOMENTO DE LA VENGANZA

Tras años de espera e informaciones filtradas con cuentagotas, Killzone 2 es ya una realidad. PS3 necesitaba títulos capaces de hacer frente a los buques insignia de la competencia y aunque se ha hecho de rogar, al fin Killzone 2 está a disposición de los usuarios. La espera ha merecido la pena; el equipo de Guerrilla Games lo ha conseguido. Killzone 2 llega para convertirse en el nuevo referente de los juegos de acción.

Killzone 2 es un shooter o FPS que cuenta con un claro enfoque multijugador. Su vertiente individual puede completarse en unas 10 horas (su campaña está dividida en 10 misiones de aproximadamente una hora de duración cada una). A lo largo de la aventura contaréis con ayuda, hasta tres hombres os acompañarán durante vuestros progresos. Los escenarios han ganado en amplitud y complejidad, por lo que las posibilidades estratégicas son numerosas. Las acciones disponibles son las típicas de este tipo de programas (Killzone 2 no pretende reinventar el género FPS): agacharse, correr, lanzar granadas, conducir vehículos… sobresaliendo la posibilidad de parapetarse tras coberturas en 1ª persona. La única carencia

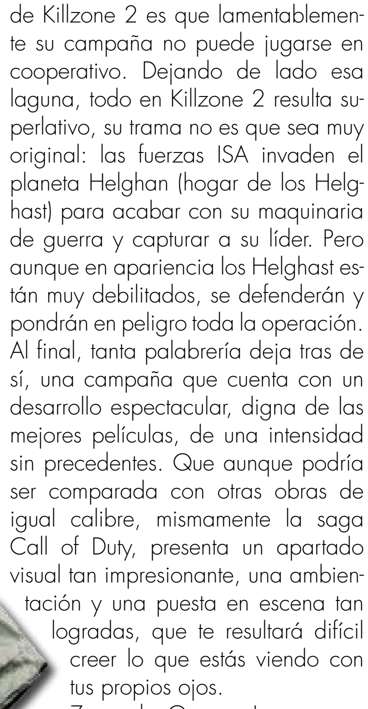












de Killzone 2 es que lamentablemente su campaña no puede jugarse en cooperativo. Dejando de lado esa laguna, todo en Killzone 2 resulta superlativo, su trama no es que sea muy original: las fuerzas ISA invaden el planeta Helghan (hogar de los Helghast) para acabar con su maquinaria de guerra y capturar a su líder. Pero aunque en apariencia los Helghast están muy debilitados, se defenderán y pondrán en peligro toda la operación. Al final, tanta palabrería deja tras de sí, una campaña que cuenta con un desarrollo espectacular, digna de las mejores películas, de una intensidad sin precedentes. Que aunque podría ser comparada con otras obras de igual calibre, mismamente la saga Call of Duty, presenta un apartado visual tan impresionante, una ambientación y una puesta en escena tan logradas, que te resultará difícil creer lo que estás viendo con tus propios ojos.

Zona de Guerra. Lo que nos lleva a hablar de su extraordinario apartado técnico. Todo en Killzone 2 se encuentra a un nivel superlativo: los modelados y animaciones, los escenarios (parcialmente destruibles), los efectos (partículas, explosiones…), la iluminación (no recordamos otra mejor)… Todo puesto al servicio de un excelente trabajo artístico que aporta credibilidad e inmersión al conjunto. Es sencillamente una delicia participar en los combates y observar tanto los efectos de los impactos (y la capacidad de interacción de los escenarios y objetos que los pueblan), como la depurada IA de los diferentes personajes y su lograda física. Añadid un apartado sonoro a la altura de las mejores producciones y os parecerá estar participando en una autentica guerra.

Y si todo lo dicho hasta ahora ha conseguido despertar vuestro interés, pensad en las posibilidades de sus modos multijugador: hasta 32 jugadores pueden combatir online en partidas dinámicas donde los objetivos irán cambiando a lo largo de cada enfrentamiento (pudiendo pasar de una misión de asesinato a otra de capturar y mantener y así sucesivamente). En los modos online cobra especial importancia el trabajo en equipo (fomentándose la creación de escuadras autónomas de cuatro miembros) y las partidas cuentan con montones de características personalizables. Son seis los tipos de soldados disponibles: francotirador, médicos, ingenieros, etc., cada uno de estos roles cuenta con dos habilidades, aunque una es obligatoria (la principal), la secundaria puede intercambiarse por la de otro personaje, por lo que el margen de especialización es bastante elevado (el juego permite desarrollar los personajes completamente mediante ascensos y la adquisición de nuevas habilidades). En resumen: os esperan horas y horas de diversión.

■Ricardo H

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Guerrilla Games
Distribuidor: Sony
Género: Shooter
Multijugador: 32 jugadores
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS3
Versiones disponibles: PS3
www.killzone2.com

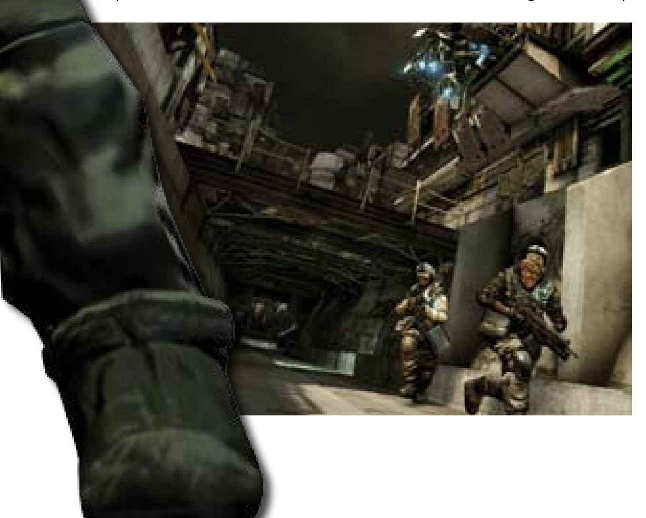


95

Lo mejor
Técnicamente preciosista. Su apartado multijugador es inmenso. Inmersivo a más no poder gracias a una ambientación ejemplar.

Lo peor
únicamente le encontramos un defecto: que no cuente con opciones multijugador cooperativo para la campaña, si las tuviera… entonces sería perfecto.

Nuestra opinión
El título que todo usuario de una PS3 debería tener. ¿Qué haces leyendo? Corre a comprarlo… se agotará.





Safecracker

ES EL MOMENTO DE REVENTAR CAJAS FUERTES





Poco a poco Wii va recibiendo juegos pensados expresamente para su control y de PC especialmente le llegan cada vez más conversiones, sobre todo las basadas en el ingenio y en la astucia. Safecracker, que ya apareció para PC hace dos años, nos invita a sumergirnos, de forma tranquila y apacible, en el papel de un profesional del robo contratado por una familia que anhela el testamento de un difunto familiar. Este familiar, conocido como Duncan W. Adams, fue un extrovertido coleccionista de arte y de cajas fuertes, y no ha tenido otra idea que la de proponer un juego a su familia para que se ganen su herencia con un poco de esfuerzo mental.

La base de Safecracker se sustenta bajo unos pilares sencillos, en una resolución de puzzles pura y dura, que van a agradecer los amantes de este género pero que van a odiar los que busquen diversión por el camino rápido. Nosotros visitamos así el lugar donde están repartidas todas las cajas fuertes, una preciosa y flamante mansión en Miami que personifica la riqueza de la que hacía gala su dueño. A través de dos pisos que la componen debemos movernos por las más de 40 habitaciones para resolver todos los misterios. Cada caja fuerte, hasta 35, es un puzzle en sí, requiriendo cada uno un tiempo de dedicación amplio para dar con su solución.

Estos puzzles van desde la unión de colores, a la composición de imágenes, combinación de objetos, al movimiento de fichas e incluso podemos jugar con la física. La resolución de cada uno nos va a aportar pistas y también objetos necesarios para resolver otros puzzles. En sí el juego peca de ser lineal, aunque en varias ocasiones podemos elegir varias cajas fuertes para resolver, ofreciéndonos así otros caminos alternativos. Sin embargo la razón principal de nuestro trabajo es la de llegar a la caja fuerte maestra donde se encuentran los ansiados documentos legales, y la tarea precisamente no es sencilla. Y es que la dificultad del título es alta, sobre todo en los puzzles más avanzados y van a requerir bastante dedicación para superarlos, así que la paciencia va a ser nuestra mejor compañera.

Esta versión de Wii es casi calcada a la que salió hace tiempo en PC, y lo que las diferencia son los controles. Hay que destacar que tanto el Wiimote como el nunchuk funcionan a la perfección, y mientras que el primero nos vale para interactuar con el juego, el segundo nos permite mover la cámara y así ver con más atención las habitaciones. Lamentablemente los tiempos de carga son constantes y largos, con lo que el ritmo pausado llega a hacerse algo excesivo viendo el carácter del juego.

No destaca gráficamente, de hecho prácticamente carece de animaciones y los escenarios son demasiado fotográficos, aunque cumplen con su cometido. El sonido y la música monótonos, pero en este género tampoco es exigible. El control como dijimos es un punto a su favor, y los puzzles están bien hilvanados, aunque algunos difíciles en exceso. Si no lo has jugado en PC y te gusta el género de puzzle es recomendable que des una oportunidad a este nuevo arte de la apertura de las cajas fuertes.

■David Hernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Kheops Studio
Distribuidor: JoWooD Ibérica
Género: Puzzle
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
Versiones disponibles: PC, Wii
www.adventurecompanygames.com/tac

3+ **70**

Lo mejor
Los controles de Wii funcionan francamente bien. Tiene buenos desafíos.

Lo peor
Constantes tiempos de carga. Algunos puzzles son demasiado difíciles.

Nuestra opinión
Idóneo para los que gusten de puzzles profundos y para aquellos que prefieran ritmos pausados en los juegos.









Star Ocean: Second Evolution

REGRESA EL ROL ESPACIAL

Poco tiempo después de que pudiésemos disfrutar, también en PSP, del remake "Star Ocean: First Departure", Square-Enix nos presenta otra cuidada adaptación portátil de esta misma saga, concretamente su segunda parte. De esta forma nos encontramos con otro clásico del género recuperado, que por fin podemos apreciar en nuestro país para alegría de todos los amantes del rol tradicional.

Lo primero que nos ha llamado la atención del juego ha sido su gran similitud con la entrega anterior. No sólo la mecánica del desarrollo es muy parecida a "First Departure", sino que también los menús y su aspecto general nos recuerdan constantemente al primer título. Por eso si ya jugasteis a aquél, sabéis más o menos lo que os vais a encontrar en esta ocasión: un buen juego de rol de estilo clásico que cuenta con un estilo narrativo mejor desarrollado y más profundo.

La historia de "Second Evolution" es tan épica como todo juego de rol que se precie y nos presenta a dos personajes, Claude y Rena, entre los que podemos elegir al comienzo de la aventura. En función de la selección que hagamos de uno u otro los acontecimientos varían en ciertos puntos, aumentando así el interés de rejugar el título en el futuro. En cualquier caso, el estilo principal del juego es tradicional, con situaciones, personajes y escenarios mil veces vistos ya en el género. Esto no es necesariamente algo malo, sobre todo para los más nostálgicos, pero sí puede cansar un poco a quienes busquen algo original y diferente.



Los dinámicos combates son idénticos a los del título anterior. En ellos manejamos a un personaje, de los cuatro que forman nuestro equipo, a la vez que también somos capaces de decidir entre las principales acciones que queremos que lleven a cabo nuestros compañeros, a quienes controla la máquina. A lo largo de la aventura encontramos personajes muy carismáticos y diferentes, así como todo tipo de objetos, armaduras y demás.

A nivel técnico ha sido muy bien tratado, con unos sprites grandes y detallados, y escenarios prerrenderizados de gran calidad. Un espectáculo en 2D que, aunque desmejora un poco en los combates y a estas alturas ya no sorprende, no deja de ser bastante atractivo. Mención especial merecen las cuidadas y vistosas escenas "en plan anime" que acompañan la acción. En resumen, "Star Ocean: Second Evolution" es un divertido juego de rol, recomendable para los aficionados al género o quienes ya disfrutaran de su primera parte. Eso sí, el título está en inglés, por lo que los usuarios que no estén muy puestos en este idioma van a verse perjudicados.

■Enrique Luque

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Square-Enix
Distribuidor: Koch Media España
Género: Rol
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión analizada: PSP
Versiones disponibles: PSP
www.square-enix.com



88

Lo mejor
El aspecto visual y la profunda historia, mucho mejor que la de la primera parte.

Lo peor
Muy parecido a "First Departure". El idioma.

Nuestra opinión
Otro clásico de rol que vive una segunda juventud en PSP. Gustará a los fans del género.





Agatha Christie Maldad Bajo el Sol

MISTERIOS SIN RESOLVER

Siempre es interesante ponerse a leer cualquier obra de la famosa escritora Agatha Christie, pero si trasladamos sus novelas a un videojuego posiblemente la experiencia sea al menos tan gratificante como la lectura de uno de sus libros. Habiendo ya triunfado en PC, donde salió hace un año, el mismo juego reaparece en Wii para engrandecer un género de las aventuras graficas que en la consola de Nintendo de momento hay pocos exponentes.

Agatha Christie Maldad bajo el sol es una adaptación a Wii de la novela del mismo nombre que nos pone en el papel de Hércule Poirot, un rechoncho y orgulloso detective que tiempo atrás resolvió el caso de un extraño asesinato de una famosa actriz. Pero eso fue tiempo atrás y ahora en su despacho de Londres invita a su amigo Arthur Hastings a que haga una reconstrucción de cómo resolvió aquel caso.

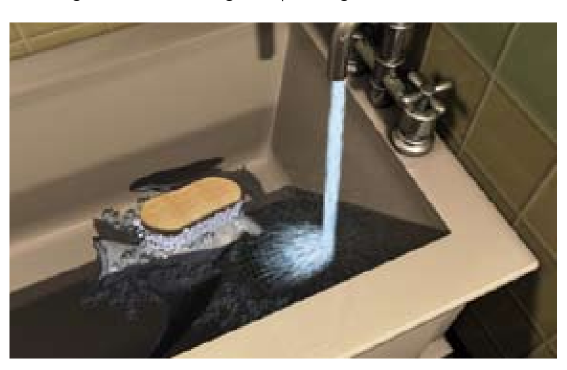
En realidad manejamos en casi todo el juego al propio Poirot y con él reviviremos el caso que le hizo famoso. La trama, conviene señalar, que no es totalmente fiel al libro con lo que tanto su final como en una parte extensa del nudo de la historia es distinta, así que el habernos leído el libro no nos va a ayudar a pasarnos la aventura. Al ser una aventura gráfica el juego tiene un ritmo pausado, con muchas líneas de diálogo y con un personaje que se mueve por el escenario con suma tranquilidad.

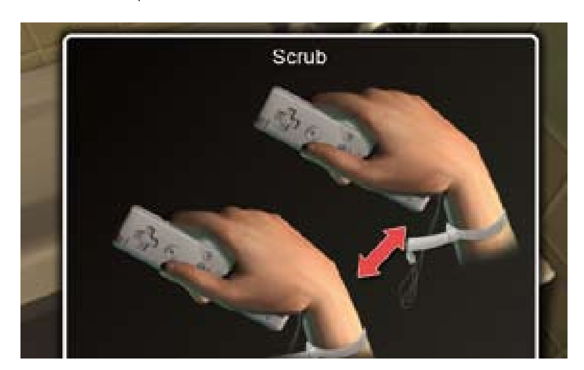
La bella isla de Derivamarina es el escenario global en donde se desarrolla la historia, una historia que nos obliga una y otra vez a investigar a más de veinte sospechosos que nos iremos encontrando y que esconden en sus conversaciones las claves para desenmascararles. Conviene prestar especial atención a los gestos faciales ya que nos van a indicar sobre posibles pistas.

Por otra parte la interfaz del juego es sencilla teniendo en la zona superior nuestro maletín para guardar los objetos, la libreta de notas y como no, el registro de sucesos. Los objetos, como es habitual en este género, podemos combinarlos, y también nos vamos a encontrar puzles, aunque ambas cosas en menor cantidad de la esperada. Si nos quedamos atascados siempre podemos pedir consejo al misterioso "dedo de la sospecha" que funciona a modo de visionario. Los controles de Wii nos van a ayudar a interactuar de manera más sencilla con el escenario y a sentirnos más inmersos en la intriga.

El aspecto gráfico nos muestra unos escenarios estáticos de buena calidad en cámara fija, junto con el modelado 3D de los distintos personajes, en su mayoría bien recreados. Aunque es una pena que los videos introductorios tengan una calidad inferior a la esperada. Sin duda una agradable aventura gráfica que mantiene unas cotas de calidad aceptables dentro de un universo de misterio bien hilvanado.

■David Hernández





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Awe Games
Distribuidor: The adventure company
Género: Aventura gráfica
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
Versiones disponibles: Wii, PC
www.adventurecompanygames.com/



70

Lo mejor
Su historia es muy atrayente.

Lo peor
Los videos y la lentitud de la que hace gala el juego.

Nuestra opinión
Cierto que llega con algo de retraso a Wii respecto a su versión de ordenador, pero sin duda es una aventura de las de antes, de las que siguen siendo necesarias hoy día.

Fire Emblem: Shadow Dragon

VUELTA A LOS ORÍGENES









La serie Fire Emblem es una de las más antiguas cumpliendo casi las dos décadas desde su nacimiento. En todo caso en occidente se nos ha dado a conocer más tarde con lo que parte de la saga es aún desconocida para muchos jugadores. Esta versión para NDS es un remake del primer juego de la serie aparecido para NES en 1990 y que incluso tuvo otra adaptación, ésta vez en Super Nintendo, unos años después.

Como remake conserva casi al completo la trama argumental y el sistema de juego, pero para la ocasión se han añadido nuevos personajes para reclutar, más misiones y también ciertos elementos estratégicos que no poseía aquella primera entrega. Varios de estos añadidos son el triángulo de armas, un remozado sistema de clases y los bonos de apoyo en combate, todo aderezado en un control mucho más preciso y sencillo gracias al uso del lápiz táctil que nos permite seleccionar y mover nuestras unidades de una manera más rápida e intuitiva. Además gracias a la pantalla superior podemos tener a vista tanto las estadísticas como el estado de cada uno de nuestros personajes, lo que facilita enormemente la tarea para las estrategias. En todo caso la auténtica novedad de este juego radica en la inclusión de un modo multijugador online por primera vez en la serie.

El modo historia, que puede ser jugado bajo dos niveles de dificultad, sigue las mismas premisas del original con lo que se hace menos profundo respecto a otras entregas posteriores pero que nos pone en la piel de Marth, uno de los personajes más carismáticos de la saga. El desarrollo es bastante similar funcionalmente a las versiones de GBA con unos escenarios de tamaño medio divididos en cuadrículas donde mover a nuestras unidades. En el momento de las batallas aparece la clásica secuencia automática de lucha entre dos personajes, donde la victoria se rige por la clase de la unidad, el rango, las armas y la zona del conflicto.

Intelligent Systems ha apostado por un conjunto gráfico más serio y oscuro, que se aleja de las últimas entregas de Fire Emblem pero que hace madurar a la serie, ganando el juego sobre todo en movimiento. Pero sin duda el gran salto experimentado ha venido gracias a la inclusión del esperado modo online, no muy profundo, pero que como primera tentativa funciona bastante bien. Podemos enfrentarnos en combates con otro jugador con un plantel de unidades aliadas limitado en unos escenarios ideados para la ocasión. También Nintendo ha puesto a nuestra disposición una tienda donde conseguir armas y objetos exclusivos que los podemos intercambiar con otros jugadores e incluso tomar prestado algún personaje de mayor nivel.

Aunque esta entrega peca de ser excesivamente fiel al original se han añadido suficientes mejoras como para no defraudar a los seguidores de esta ya emblemática serie de rol estratégico.

■David Hernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Intelligent Systems
Distribuidor: Nintendo
Género: RPG táctico
Multijugador: 1-2
Voces: - **Textos:** Castellano
Versión analizada: DS
Versiones disponibles: DS
www.nintendo.es



88

Lo mejor
La pantalla táctil es idónea para este juego. El esperado modo multijugador

Lo peor
El motor gráfico está por debajo de lo esperado. Su argumento no es muy profundo.

Nuestra opinión
Este nuevo remake del primer juego de la serie aprovecha sabiamente las capacidades de Nintendo DS incluyendo un más que correcto modo online.

Chrono Trigger

POR FIN LLEGA A ESPAÑA UNA AVENTURA COLOSAL





Los españoles no veíamos el momento de disfrutar, sin recurrir al mercado de importación, de Chrono Trigger, uno de los mejores juegos de rol 2D jamás creados. El título apareció en SNES en el año 1995 pero para nuestra desgracia, jamás llegó a nuestras fronteras… y solo lo disfrutaron los jugadores japoneses y americanos. Pero como dice el refrán, todo llega en esta vida y por fin Chrono Trigger ha aterrizado en España de manera oficial. Y lo ha hecho bajo la forma de cartucho para Nintendo DS, consola que se adapta muy bien a las características del título.

El protagonista es Crono (nombre que podemos modificar, por cierto), un chico que por culpa de un pequeño "accidente" se ve metido en un lío de proporciones épicas y, como consecuencia, debe viajar a través del tiempo para salvar al mundo. Pero como suele ocurrir en este tipo de aventuras a medida que progresamos en la trama vamos encontrando a nuevos compañeros de fatigas. En esta versión podemos controlar a los personajes tanto con la stylus como con la cruceta, funcionando ambos esquemas de control realmente bien.

¿Pero qué es lo que convierte a este juego en algo muy especial? Pues a nuestro juicio un cúmulo de factores muy importantes. La historia, por ejemplo, está muy bien narrada y consigue atrapar al jugador por completo. El carisma de todos los personajes (diseñados por el gran Akira Toriyama) es impresionante, así como el acabado gráfico general y la sobresaliente banda sonora. Pero puede que lo más atractivo del juego sea el sistema de combates, que a pesar de desarrollarse por turnos resultan muy dinámicos, espectaculares y estratégicos. El único lunar que presenta el título es que los textos aparecen en inglés, algo que por desgracia es bastante habitual en este tipo de producciones y que tiene una explicación muy sencilla: las ventas de este tipo de juegos suelen ser bajas, por lo que no es factible (económicamente hablando) traducirlos. Así de simple. Pero bueno, esperamos que gracias a títulos tan extraordinarios como este los jugadores vuelvan a engancharse a un género tan apasionante como son los juegos de rol.

■ Sergio Martín



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Square-Enix
Distribuidor: Koch Media España
Género: Juego de rol
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Inglés
Versión analizada: DS
Versiones disponibles: DS
na.square-enix.com/ctds





95

Lo mejor
El sistema de combates, la calidad gráfica, la excepcional banda sonora, el carisma de los personajes, su duración… ¿Hace falta que sigamos?

Lo peor
Los textos están en inglés. No se nos ocurre nada más…

Nuestra opinión
Chrono Trigger es uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos, así de sencillo.

El Señor de los Anillos "La Conquista"

LUCHA POR LA TIERRA MEDIA







Aprovechando el tirón y la rica mitología presente en la excelente obra de Tolkien, Pandemic ha realizado un nuevo juego de acción basado en "El señor de los anillos" centrando sus virtudes en el modo multi-jugador. "La Conquista" es un título frenético, oleada tras oleada, batalla tras batalla nunca tendremos un segundo de descanso en nuestra lucha por defender o conquistar la tierra media, dejando la posibilidad de jugar la campaña del alzamiento de Sauron tras finalizar la de Gándalf, Frodo y compañía. Pandemic ha creado un título que nos permite rememorar las batallas más importantes de la saga, como el impresionante asedio en el "Abismo de Helm" o el asalto a Isengard, la fortaleza de Sáruman. En ambas campañas, dispondremos de cuatro clases de personajes: Guerrero, arquero, mago y espía. Con el guerrero seremos muy fuertes cuerpo a cuerpo, el arquero y el mago son ideales para atacar desde la distancia y el espía tiene una capacidad única, volviéndose invisible hasta que decidamos atacar a nuestros enemigos por la espalda. El control es realmente sencillo, dividiendo sus ataques entre débiles, fuertes o especiales, por lo que tras finalizar el tutorial no tendremos ningún problema sea cual sea la clase que utilicemos. En determinados puntos de cada misión podremos cambiar entre las distintas clases, dependiendo del tipo de amenaza al que nos estemos enfrentando. Las misiones tienen un claro componente multi-jugador aunque las estés jugando en solitario, ya que muchas se centran en capturar puntos estratégicos o defenderlos, disputándose en mapas de tamaño variable en lugar de avanzar por distintos escenarios como en anteriores entregas. Lo mejor llega en las batallas finales de cada mapa, donde podremos encarnar a nuestros héroes o villanos favoritos como Légolas, Aragorn, Sauron, El rey brujo o nuestro predilecto: "El Balrog" con quien resulta gratificante aplastar a los insignificantes Hobbits o a los engreídos Elfos. En Internet, 16 jugadores podrán luchar en modo conquista, capturar la bandera o todos contra todos, a pesar de que se echan de menos más jugadores simultáneos. La parte técnica presenta unas texturas de calidad media y unos modelados donde se mezclan grandes trabajos junto a otros muy genéricos, llevándose el sonido la mejor parte gracias a la excelente banda sonora y gran doblaje al castellano.

■José Raúl Sotomayor

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Pandemic
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Acción
Multijugador: Si (16 jugadores on-line)
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS3
Versiones disponibles: PS3, XBOX 360, PC
www.es.ea.com/games/16040,xbox360/



75

Lo mejor
Una excelente ambientación en la tierra media.

Lo peor
Técnicamente justito, solo 16 jugadores on-line.

Nuestra opinión
Un regalo para los fans, un juego aceptable para el resto.







Harvest Moon: La Isla de la Alegría

"SUPERVIVENCIA RURAL"

Pocos juegos pueden llegar a ofrecer las sensaciones de una entrañable serie como "Harvest Moon", pero si alguien está pensando adentrarse en ella por primera vez puede tomar como referencia la jugabilidad pausada, agradable, abierta y sin estrés. Tras una entrega lanzada en abril del 2007 (básicamente era un refrito del mismo juego en su versión para Gba) por fin tenemos un nuevo título que hace justicia a una saga que lleva entre nosotros desde Super Nintendo. Como supervivientes de un inesperado naufragio, despertaremos en una isla casi desierta donde algunos lugareños tratan de seguir adelante. Pronto nos ofrecerán la posibilidad de trabajar junto a ellos en el mantenimiento de una vieja granja, un primer paso para que la vida normal y el comercio devuelvan el viejo esplendor que antaño poseía este lugar paradisíaco. Armados tan solo con un puñado de semillas y unas rudimentarias herramientas, tendremos que superar unos comienzos duros para poner en marcha todas las posibilidades que la granja nos ofrece. Con ellas tendremos que limpiar la tierra de malas hierbas, cortar los troncos para conseguir madera, labrar las zonas donde deseemos plantar semillas y por supuesto regar regularmente para su crecimiento. Inicialmente dispondremos de nabos, pero poco a poco podremos conseguir todo tipo de hortalizas y plantas (como patatas, setas o cacao) teniendo que pensar cuál de ellas se ajusta más a la época del año en la que nos encontramos para un rápido crecimiento. Casi sin darnos cuenta nos encontraremos comerciando con el resto de habitantes, mejorando nuestra granja, adquiriendo animales o cuidándolos. Siempre hay algo interesante que hacer en Harvest Moon, un juego con el que resulta imposible aburrirse con el aliciente de proporcionar muchas más horas de juego que un título más tradicional. El control no implica ninguna dificultad, realizándose de manera casi íntegra gracias a la pantalla táctil, dejando la posibilidad de utilizar la cruceta para seleccionar las distintas herramientas. Técnicamente, Natsume ha creado un bonito motor en 3D que mejora notablemente aquellos sencillos gráficos 2D vistos en anteriores ediciones, quedando un título vistoso, colorido y agradable que cumple a la perfección en este apartado.

■José Raúl Sotomayor





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Natsume
Distribuidor: Rising Star Games
Género: Simulación
Multijugador: Si (Rankings y chat de voz)
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: DS
Versiones disponibles: DS
http://www.natsume.com



80

Lo mejor
Largas horas de diversión y variedad por delante

Lo peor
El comienzo siempre es algo aburrido

Nuestra opinión
Un simulador de granjas con algo especial







Metal Gear Solid Mobile

SOLID SNAKE EN LA PALMA DE TU MANO

En estos últimos años, la saga "Metal Gear" se ha convertido en una de las más exitosas y destacables del mundo de los videojuegos. Y la verdad es que no resulta extraño a tenor de la calidad de cada entrega que ve la luz. Esta nueva aventura, nos pone de nuevo en la piel del carismático Solid Snake, con el cual tenemos que infiltrarnos en una peligrosa fábrica para conocer el estado de un modelo operativo de Metal Gear.

Como es habitual, el juego nos obliga a actuar con sigilo, para que los enemigos no den ninguna señal de alarma y porque, además, nuestras balas son muy limitadas. De esta forma, nos movemos por salas llenas de contenedores, máquinas y taquillas que nos sirven de escondite (en algunas incluso nos podemos meter dentro) procurando no ser vistos por los enemigos y cumpliendo distintas tareas de espionaje. Por ejemplo, al principio del juego tenemos que sabotear una red informática y ponernos en contacto con una trabajadora infiltrada en la propia fábrica. Todo ello mientras recibimos información por códec de los objetivos que tenemos que ir llevando a cabo.

Una de las principales innovaciones de este "Metal Gear Solid Mobile" son los sencillos juegos de habilidad en los que tenemos que usar la cámara del teléfono (o bien el pad) para imitar ciertas secuencias. Por otro lado, también podemos variar entre la vista aérea habitual y una en tercera persona pulsando un botón del teclado. Pero en general, el control está muy bien adaptado y manejar a Snake y llevar a cabo las acciones de disparar, mirar por las esquinas o interactuar con los objetos son bastante cómodas, y casi se limitan a utilizar dos botones de acción.

Técnicamente es realmente destacable, con unos gráficos muy superiores a los que habitualmente podemos encontrar en juegos programados para móviles (incluso dentro de los exclusivos para N-Gage). De hecho, el aspecto general es muy parecido al del "Metal Gear Solid" de PSOne e, incluso, superior en algunos aspectos. El apartado sonoro tampoco se queda atrás y cuenta con bastante calidad, tanto en las melodías como en los efectos.

Así, pues, podemos concluir diciendo que estamos ante un juego muy digno y bien realizado, que satisfará a todos los fans de la saga y gustará a quienes debuten en ella.

■Guillermo Ballestero



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Konami
Distribuidor: Nokia
Género: Aventura
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** No
Versión analizada: N-Gage
Versiones disponibles: N-Gage
www.n-gage.com




90

Lo mejor
El apartado técnico y lo bien adaptado que está a N-Gage.

Lo peor
En algunos momentos cuesta ver a los enemigos.

Nuestra opinión
Un "Metal Gear Solid" de calidad, portátil y por diez euros. ¿Qué más se puede pedir?



ROCKBAND

La música se lleva en la sangre

Desarrollador: Harmonix
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Juego musical
Plataformas Disponibles: PS3, Xbox 360, Wii, PS2

Desde que Rock Band apareció en el mercado los juegos musicales no han vuelto a ser lo mismo: Rock Band ofrece una experiencia inolvidable para todos aquellos que disfrutan de la música en general y del rock en particular. Os contamos todo lo que debéis saber sobre este nuevo fenómeno de los videojuegos creado por Harmonix y Electronic Arts.



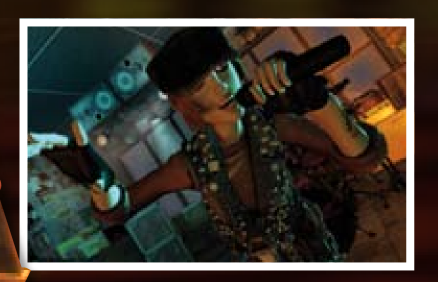
El comienzo del éxito

Rock Band revolucionó hace unos meses el panorama de los juegos musicales. Gracias a este juego los usuarios de PS2, PS3, Wii y Xbox 360 disfrutaron de una experiencia única, pudiendo formar su propia banda de rock sin tener que contar con profundos conocimientos en la materia y, mejor aún, sin tener que desembolsar una fortuna por cada instrumento. La característica más importante que introdujo este título fue la inclusión de una batería al set de instrumentos ya habituales en el género, como eran la guitarra, el bajo o el micrófono. El juego incorporó una lista de canciones realmente increíble, con temas totalmente originales de artistas tan conocidos como The Killers, The Smashing Pumpkins, The Rolling Stones o Deep Purple. Rock Band es un verdadero clásico y no puede faltar en vuestra colección.

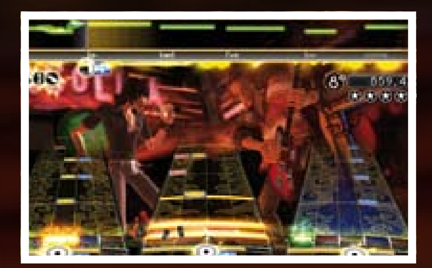
ROCKBAND 2

Una grandiosa continuación

Rock Band está considerado hoy día como el juego musical más completo, espectacular y divertido, y ha recibido montones de premios en todo el mundo. Rock Band 2 mejora en todos los sentidos las prestaciones del título original ofreciendo más modalidades de juego, una mayor cantidad de canciones y artistas, gráficos más atractivos y muchas cosas más. Para empezar la cantidad de temas incorporados supera la centena, todo un record dentro del género, lo que supone muchas horas de diversión aseguradas. Otra de las novedades más importantes es la posibilidad de competir en el modo Batalla de Bandas, opción que permite a tu banda de rock medirse a otras, ya sea tocando en la misma consola o mediante conexión online. No le deis más vueltas: Rock Band 2 es el juego musical de referencia en la actualidad.







ROCKBAND AC/DC

Un homenaje a un grupo colosal

¿Quién no conoce a los grandiosos AC/DC, uno de los grupos de rock más ilustres y respetados de todos los tiempos? Seguro que sois fans de ellos y os encantan sus canciones, ¿a que sí? Pues estáis de suerte ya que Electronic Arts ha tenido la fenomenal idea de rendir un fantástico homenaje a la banda formada por los hermanos Angus y Malcolm Young y ha preparado una versión muy especial de Rock Band, que lleva por subtítulo AC/DC.
¿Y qué vais a encontrar aquí? Pues nada menos que 18 de sus temas más importantes de toda su trayectoria, desde clásicos como Highway to Hell a Shoot to Thrill o Back in Black. Rock Band: AC/DC es un juego imprescindible para todos aquellos que disfruten con los sonidos de esta maravillosa banda.

Juguemos a los Bomberos



ES MARAVILLOSO SER UN HÉROE



Desarrollador: Deep Silver
Distribuidor: Koch Media
Género: Educativo
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: DS
www.kochmedia.es

Dentro de los juegos educativos o de simuladores de "la vida real", los dedicados a los servicios de emergencia no son muy abundantes, a pesar de que ser bombero es una de las profesiones elegidas por casi todos los niños. En este título dentro de la colección "Juguemos a " de Koch Media, el jugador comienza como un aprendiz para realizar tareas sencillas de mantenimiento dentro de la base de bomberos. Posteriormente, con mucho entrenamiento físico y tras cumplir todo tipo de misiones de rescate, el personaje podrá llegar a ser jefe del parque. Los escenarios están muy bien recreados dentro de las posibilidades gráficas de la Nintendo DS para conseguir efectos de fuego y de humo. También se incluyen minijuegos, como carreras de camiones, para amenizar más el conjunto.

■Guillermo Ballestero

Buzz! Cerebros en Acción



LLEGA EL MOMENTO DE PENSAR

Tras triunfar en sus hermanas mayores, la franquicia Buzz! se pasa a la consola PSP abandonando los concursos televisivos y dando la bienvenida a los juegos de entrenamiento mental. Estos juegos están muy de moda en las consolas portátiles con DS como referencia absoluta en el género.

Los creadores de Buzz! Cerebros en Acción han ideado 16 minipruebas clasificados en cuatro categorías: análisis, observación, memoria y cálculo. Muchas de estas minipruebas son muy fáciles de resolver, y tienen como principal misión, entrenar el cerebro a realizar cálculos muy rápidos para ejercicios sencillos. Luego llegará el momento de enfrentarse a las pruebas más duras y retar posteriormente hasta a seis amigos en el modo "batallas cerebrales", una experiencia única dentro de los juegos de agilidad mental.

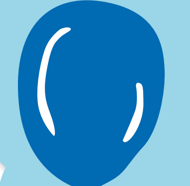
■Guillermo Ballestero



Desarrollador: Sony
Distribuidor: Sony
Género: Educativo
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: PSP
http://es.playstation.com







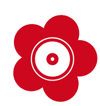
Buddy Francés

LOS "GABACHOS" SON BUENA GENTE

Con tanta vorágine por aprender inglés, nos olvidamos que tenemos un país maravilloso por descubrir cruzando los Pirineos. El francés, como lengua románica, es bastante similar al castellano en muchas de sus estructuras. De todas formas, este educativo nos ayudará a mejorar nuestro francés y resulta de suma utilidad para viajes por el país vecino.
Buddy Francés viene respaldado por la editorial Larousse, la editorial con más prestigio en la enseñanza de este idioma. Gracias a su cuidado interfaz y el uso de la pantalla táctil esta aplicación educativa puede sacarnos de un apuro en cualquier sitio de habla francesa. Incluye numerosos ejercicios de todo tipo: vocabulario, gramática y dictado. Muchos de estos ejercicios tienen formato de "mini-juegos" utilizando el micrófono de la consola DS.

Guillermo Ballestero

Desarrollador: Deep Silver
Distribuidor: Koch Media
Género: Eductivo
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: DS
www.kochmedia.es







¡Hotel para Perros!

LUJOS PARA MASCOTAS

La productora de Spielberg, DreamWorks, y Nickelodeon, la cadena de televisión especialista en productos infantiles, estrenarán próximamente una película de ámbito familiar: "Hotel para perros", donde los residentes lo constituyen todo tipo de razas del mejor amigo del hombre.
La conversión a videojuego lo realizará Digital Bros para las plataformas Nintendo Wii, Nintendo DS y PC. Los jugadores deben ayudar a los personajes, a alimentar y entretener a toda una congregación de canes, construyéndoles camas o proporcionando juguetes a los cachorros para divertirlos. A lo largo de 10 niveles, los jugadores tendrán que cumplir diversas misiones para mantener sanos y entretenidos a sus amigos de cuatro patas. Incluso, podrán explorar las áreas exteriores del hotel en busca de más cachorritos necesitados, porque más que un hotel, se trata de un hospital/residencia de lujo para los perros.

Guillermo Ballestero

Desarrollador: 505 Games
Distribuidor: Digital Bros
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: Wii, DS y PC
www.digital-bros.net

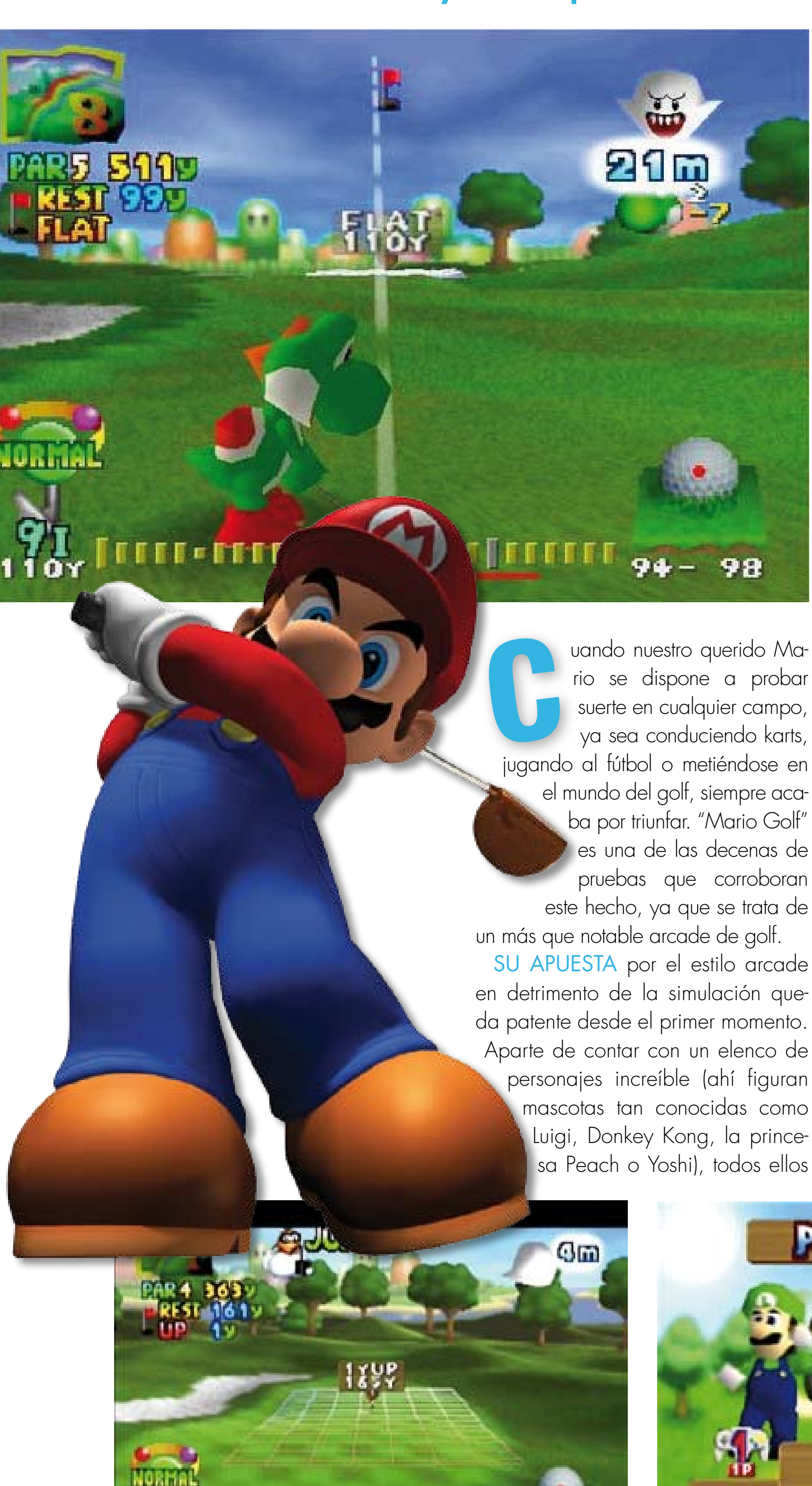






Mario Golf

Golf arcade y simpaticón





Cuando nuestro querido Mario se dispone a probar suerte en cualquier campo, ya sea conduciendo karts, jugando al fútbol o metiéndose en el mundo del golf, siempre acaba por triunfar. "Mario Golf" es una de las decenas de pruebas que corroboran este hecho, ya que se trata de un más que notable arcade de golf.

SU APUESTA por el estilo arcade en detrimento de la simulación queda patente desde el primer momento. Aparte de contar con un elenco de personajes increíble (ahí figuran mascotas tan conocidas como Luigi, Donkey Kong, la princesa Peach o Yoshi), todos ellos son capaces de realizar golpes especiales que les proporcionan ventajas. Además el sistema de control es mucho más sencillo de lo que suele ser habitual en el género, por lo que cualquier jugador (aunque jamás haya sostenido entre sus manos un palo de golf) puede jugar como un profesional casi desde la primera partida.

En cuanto a las opciones de juego, el título está bien servido. Podemos elegir entre nada menos que diez modalidades diferentes, desde el clásico Torneo a otros modos menos habituales como Mini-Golf o Speed Golf. En varios de estos modos es posible jugar acompañados por hasta tres de nuestros amigos, virtud que agradecerán los jugadores más "sociales". Por último también es necesario destacar la amplísima cantidad de hoyos en los que podemos jugar, puesto que tenemos media docena de campos completos (con 18 hoyos en cada uno) a nuestra disposición. "Mario Golf" es un título que merece la pena adquirir.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Camelot / Nintendo
Género: Golf
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: Nintendo 64
Puntos necesarios: 1000



88

Lo mejor
El control es muy fiable y posee una gran variedad de campos, personajes y opciones de juego.

Lo peor
A veces la inteligencia artificial de los rivales controlados por la CPU puede ser desesperante.

Nuestra opinión
"Mario Golf" es un gran juego de golf que apuesta claramente por la vertiente arcade.



Pop Them, Drop Them SameGame

Los bloques, mejor en parejas

Hudson Soft acaba de estrenar otro título en WiiWare, el servicio de descargas de Nintendo. Su nombre es Pop Them, Drop Them SameGame y es un juego de puzzles endiabladamente divertido y que está pensado para jugar en compañía.

LA MECÁNICA es muy simple. En la pantalla aparecen numerosos bloques de distintos colores que debemos eliminar lo antes posible. Y para conseguirlo lo único que tenemos que hacer es juntar dos o más piezas del mismo color, así de simple. La única condición que existe es que no podemos dejar libre ningún bloque, siendo necesario limpiar completamente la imagen de piezas. Este concepto tan sencillo lleva consigo una jugabilidad y adicción terriblemente elevadas, sobre todo cuando jugamos acompañados de otros tres amigos. Por desgracia siempre debemos jugar offline en la misma consola ya que el título no ofrece modalidad online alguna, hecho que nos ha parecido un tanto extraño teniendo en cuenta las características del juego. Pero en cualquier caso, estamos ante un título divertido y que goza de una gran relación calidad-precio.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Hudson Soft
Género: Puzzle
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: Wii
Puntos necesarios: 500

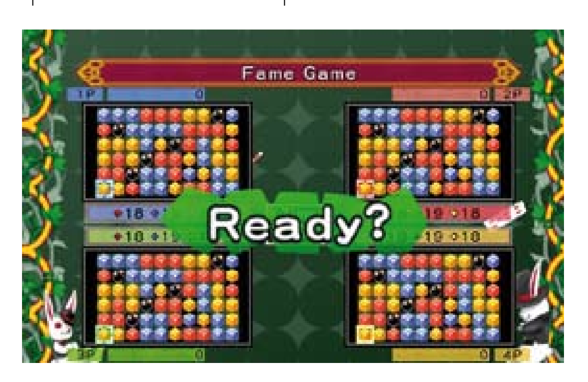


82

Lo mejor
Es increíblemente adictivo, sobre todo si jugamos junto a tres de nuestros amigos.

Lo peor
No posee modalidades online. La originalidad no es su fuerte.

Nuestra opinión
No es muy innovador, pero su falta de originalidad la suple con una jugabilidad altísima.





Wonder Boy in Monster Land

Así eran los plataformas en 8 bit

No hace falta que os digamos lo mucho que un gran número de jugadores echamos de menos este tipo de juegos en la actualidad: los plataformas en 2D. Y es que, reconozcámoslo, salvo escasos ejemplos como "Braid" o "Wario Land Shake Dimension" este tipo de títulos han pasado a mejor vida. Y muchos seguimos preguntándonos la razón de su exterminación, puesto que eran terriblemente divertidos.

Este capítulo de la saga Wonder Boy combina a la perfección una dinámica de juego simple con una gran concepción de niveles (12 en este caso), dando como resultado una aventura en la que se disfruta mucho jugando. El nivel de dificultad está muy bien ajustado, el control responde fenomenalmente bien y la mecánica de juego nunca se hace monótona. ¿Es un título perfecto, pues? Por desgracia no debido a su sencillote apartado gráfico y a su pegadiza pero repetitiva banda sonora, pero aún así estamos ante un auténtico clásico de las plataformas 2D.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: SEGA
Género: Plataformas
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Master System
Puntos necesarios: 500



86

Lo mejor
El sistema de juego engancha y el manejo es bueno. ¡Y es un plataformas 2D!

Lo peor
Técnicamente es simplemente correcto. Algunos jefes finales son bastante "retorcidos".

Nuestra opinión
Aquí tenéis un clásico de las plataformas 8 bit por cortesía de SEGA.













R-Type Dimensions

Un gran homenaje a un clásico

Aunque en los últimos tiempos los shooters (o mata-mata) clásicos se han visto relegados a un protagonismo totalmente secundario, hace un par de décadas eran los reyes de los salones recreativos. Uno de los nombres más relevantes era R-Type, la obra cumbre de Irem, título que acaba de ser lanzado en Xbox Live Arcade en una edición muy especial. Sí, porque R-Type Dimensions incluye tanto el juego original como la continuación en el mismo paquete, respetando hasta el último detalle de estos auténticos clásicos.

Pero Tozai Games no se ha limitado únicamente a trasladar la magia de estos dos títulos a Xbox 360, sino que se ha "currado" varios extras fantásticos. Uno de ellos es la posibilidad de escoger entre jugar con los gráficos originales en 2D o decantarnos por los nuevos gráficos tridimensionales en HD. Lo más impactante de esto es que con tan solo pulsar un botón (en este caso Y) el juego pasa de un estilo gráfico a otro en cuestión de segundos y sin que la acción se pare instante alguno. Y si esta característica resulta tremendamente atractiva, no lo es menos el hecho de poder jugar acompañados por un amigo, dado que R-Type Dimensions incluye modo cooperativo online y offline para dos jugadores.

Los entusiastas de los matamarcianos de toda la vida ya pueden disfrutar de un excelente representante del género como es R-Type Dimensions, título que además se convierte en un gran homenaje para una de las sagas más queridas y prestigiosas de este clásico género.

■ Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Irem / Tozai Games
Género: Shooter
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox 360
Puntos necesarios: 1200

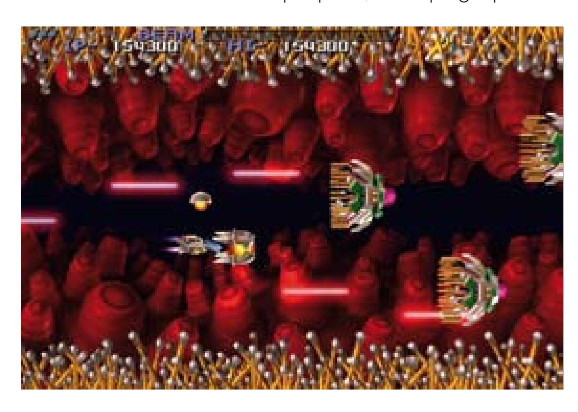


89

Lo mejor
Poder cambiar de estilo gráfico en cualquier momento. El modo para dos jugadores simultáneos

Lo peor
Como ocurre en este tipo de juegos, la dificultad es bastante exigente.

Nuestra opinión
R-Type Dimensions es un fantástico homenaje a la creación estelar de Irem.





FunTown Mahjong

Un reto para mentes privilegiadas

Dicen que el Mahjong, el popular juego de mesa de origen chino, es uno de los pasatiempos que mejor miden la inteligencia y la capacidad estratégica de los jugadores. E igualmente, la forma de jugar de cada uno de los participantes revela su personalidad. Si nunca habéis probado a echar una partida de Mahjong ahora podéis hacerlo en vuestra Xbox 360 con FunTown Mahjong, aunque a decir verdad por lo limitado que resulta este título haríais mejor en jugar al juego de mesa original. FunTown Mahjong no es un mal título ya que respeta al 100% las reglas básicas del clásico, el problema es que no ofrece nada especial (aparte del multijugador o la posibilidad de poder jugar contra rivales controlados por la CPU) que le proporcione un punto de originalidad o frescura. Ni siquiera es un título que brilla en el plano audiovisual, por lo que FunTown Mahjong solo es recomendable para aquellos verdaderamente apasionados del Mahjong. El resto podrá vivir sin él perfectamente.

■ Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: FunTown
Género: Juego de tablero
Multijugador: 1-4
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox 360
Puntos necesarios: 800

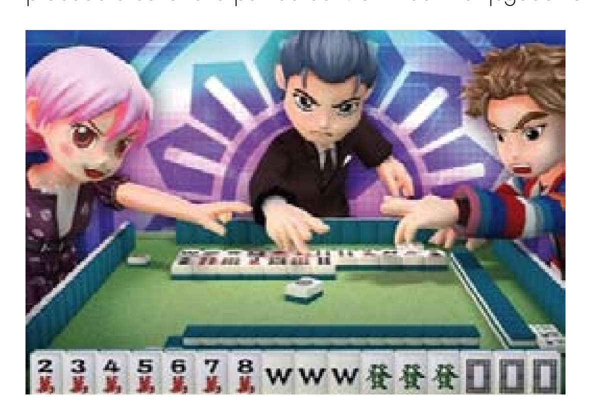


65

Lo mejor
Recrea perfectamente el clásico juego de tablero.

Lo peor
Le faltan opciones, modalidades de juego y un mayor atractivo visual.

Nuestra opinión
FunTown Mahjong es un juego correcto, pero no ofrece nada especial.





The Maw

Una aventura refrescante

Twisted Pixel Games ha creado una de las aventuras más bonitas, originales y bien realizadas de todas las que están disponibles en el Bazar de Xbox 360 y su nombre es The Maw. Nuestro objetivo en The Maw es guiar a un curioso animal del mismo nombre que es capaz de engullir cualquier cosa que se le ponga por delante, ganando de paso ciertas habilidades. Vamos, como le pasa a Kirby, la mascota de Nintendo. Sin embargo este orondo personaje no tiene lo que se dice una mente privilegiada, por lo que su compañero Frank (personaje al que controlamos directamente) es el encargado de orientar sus pasos.
La aventura reúne un poco de varios ingredientes. El principal es la exploración, pero también es necesario solventar distintos puzzles no demasiado complejos y encarar zonas plataformeras. El desarrollo es absorbente, está cargado de humor y además a medida que avanzamos disfrutamos de un apartado gráfico sorprendente. The Maw es una aventura única y solo presenta un pequeño inconveniente: resulta algo corta.

■ Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Twisted Pixel Games
Género: Plataformas / Aventura
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox 360
Puntos necesarios: 800



87

Lo mejor
El desarrollo es muy interesante y los protagonistas gozan de una gran personalidad. Su genial sentido del humor.

Lo peor
No es una aventura larga precisamente.

Nuestra opinión
Twisted Pixel Games se ha lucido con esta vibrante y genuina aventura.





Flower

Flores relajantes





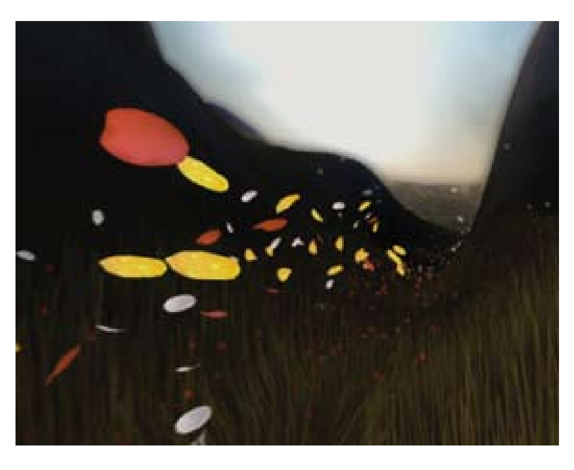
Más que un juego, Flower es una experiencia relajante. Por eso mismo es necesario deciros desde ya mismo que Flower no es un título pensado para todo el mundo, especialmente para los que disfrutan descargando adrenalina. Más bien todo lo contrario: con este título podrás encontrar la paz mientras disfrutas de unos paisajes muy bonitos y cautivadores y escuchas una banda sonora capaz de apaciguar incluso a la bestia más salvaje.

Flower es la nueva creación del estudio thatgamecompany, el mismo que ya firmó el infravalorado flOw. Nuestro objetivo es guiar a unos pétalos a lo largo de seis niveles para que alcancen una serie de flores que están esparcidas por los amplios escenarios. Cada vez que toquemos las flores, estas irán floreciendo y nos proporcionarán más pétalos para proseguir con nuestro increíble viaje. El control no puede ser más sencillo. La dirección en la que deseamos que vuelen nuestros pétalos la decidimos inclinando el mando de control como si fuera un volante, haciendo un uso intensivo del sensor de movimientos del SixAxis o DualShock 3. Y si queremos que una ráfaga de viento haga avanzar a nuestros "pequeñines", tan solo debemos mantener presionado cualquier botón del mando.

Las sensaciones que consigue transmitir este juego son difíciles de explicar con palabras. Puede que los términos libertad, sosiego, paz e incluso cierta melancolía sean los que más frecuenten vuestra mente mientras jugáis a Flower, aunque también es posible que vuestro cerebro permanezca totalmente en blanco debido a la calma que transmite el título.

Sin duda nos encontramos ante uno de los juegos más curiosos y refrescantes que hemos probado en los últimos años y nuestra recomendación es que (dado su bajo coste) lo probéis si os pica la curiosidad.

■Sergio Martín





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: thatgamecompany
Género: Habilidad
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: PS3
Precio: 7,99 €



89

Lo mejor
Proporciona una experiencia de juego única e increíblemente relajante.

Lo peor
Su curioso desarrollo no gustará a todo el mundo.

Nuestra opinión
Flower es un título complicado de calificar. Lo único que podemos deciros es que es único, cautivador, relajante… y que a nosotros nos ha gustado.

Burnout Paradise The Ultimate Bundle

Carreras frenéticas

Los fans de Burnout, la franquicia de velocidad creada originalmente por el estudio Criterion Games, están de enhorabuena. Sí, porque Electronic Arts acaba de poner a la venta en PlayStation Store el pack definitivo de este sensacional arcade de conducción: Burnout Paradise The Ultimate Bundle. Este completo pack incorpora el fabuloso Burnout Paradise acompañado de todos los extras y expansiones aparecidos hasta la fecha para dicho título, incluyendo el nuevo Party Pack. En este último paquete vais a encontrar diversos modos de juego y pruebas orientados a jugar en compañía de vuestros amigos, dando aún más contenido a un título ya de por sí largo y duradero.

Por lo tanto si os gusta la velocidad, los minijuegos y los piques multijugador aquí vais a encontrar todo eso reunido en un paquete muy especial. Burnout Paradise: The Ultimate Bundle es un título muy completo.

■Shy Guy



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Electronic Arts
Género: Velocidad
Multijugador: 1-2
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión original: PS3
Precio: 34,99 €



86

Lo mejor
El pack incluye muchas horas de diversión.

Lo peor
El precio es más elevado de lo habitual.

Nuestra opinión
Los fans de Burnout tienen que hacerse con este completísimo pack.

Magic Ball

La evolución de Arkanoid

¿Os gustan los juegos tipo Arkanoid o Breakout? Pues seguro que Magic Ball logra complaceros porque es un juego que presenta el mismo concepto que estos pero aderezado por una calidad técnica notable. En Magic Ball todo lo que tenemos que hacer es utilizar una bola para golpear a todos los objetos que se muestran en la pantalla. En la parte inferior de la imagen aparece el objeto (su aspecto varía de un escenario a otro) que controlamos y que impide, desplazándose de un lado a otro, que la pelota se cuele por la parte inferior.

Como veis la mecánica de juego no puede ser más fácil, pero eso no es óbice para que la jugabilidad que proporciona Magic Ball sea bestial. Además todos los elementos que se dejan ver en el televisor están representados en 3D y muestran un aspecto muy nítido y colorido. Magic Ball es un título sencillo pero que ofrece diversión instantánea.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Gameloft
Género: Habilidad
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: PS3
Precio: 9,99 €



84

Lo mejor
La mecánica de juego engancha y técnicamente es bastante llamativo.

Lo peor
Se echan en falta más niveles, aunque estos lleguen casi al medio centenar.

Nuestra opinión
Si os gustan los juegos sencillos pero adictivos, Magic Ball os agradará.









La sencillez de las damas y toda la estrategia del ajedrez se unen en KHET, el trepidante juego de inteligencia ambientado en el antiguo Egipto.

Escoge un bando y mueve tus piezas reflectoras para que el rayo láser alcance al faraón de tu oponente y no al tuyo. ¿Parece fácil? Una vez que lo pruebes, no podrás dejar de jugar.



KHET ES UNO DE LOS 5 FINALISTAS A LOS "2007 TOY INDUSTRY GAME OF THE YEAR"!

KHET, el juego más revolucionario desde el ajedrez.

ENVIA JUEGOCIB.KHET AL 5511

Envía al 5511 "JUEGOCIB." seguido de la clave del juego (Ejemplo: JUEGOCIB.Idhun).



Segunda edición del gran Brain con nuevos y más divertidos juegos

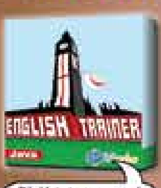
Clave: Brain2





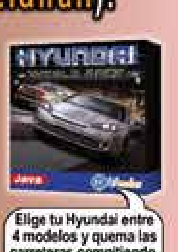
Entrena tu mente con las pruebas y juegos más divertidos.

Clave: Brain



Diviértete y aprende inglés al mismo tiempo estés donde estés.

Clave: English



Elige tu Hyundai entre 4 modelos y quema las carreteras compitiendo.

Clave: Hyundai



SEXY FACTOR es una visión diferente de los típicos juegos de mesa. Solo o en grupo, el jugador tendrá que conseguir una serie de requisitos para lograr organizar una fiesta erótica sin precedentes.

Clave: Sexyfactor



TANGRAM Challenge

La sencillez de las damas y toda la estrategia del ajedrez se unen en KHET, el trepidante juego de inteligencia ambientado en el antiguo Egipto.

Escoge un bando y mueve tus piezas reflectoras para que el rayo láser alcance al faraón de tu oponente y no al tuyo. ¿Parece fácil? Una vez que lo pruebes, no podrás dejar de jugar.

KHET, el juego más revolucionario desde el ajedrez.

ENVIA JUEGOCIB.TANGRAM AL 5511

un espectacular comienzo de año

Para este arranque de 2009 Electronic Arts nos tiene preparados un buen número de títulos que van a hacernos disfrutar como locos. Entre su catálogo encontramos desde continuaciones tan esperadas de franquicias como El Padrino, My Sims, Spore o Skate a sorpresas como El Señor de los Anillos: La Conquista o Battleforge. Con todos ellos vas a encontrar el verdadero significado de la palabra diversión.





Mirror´s Edge

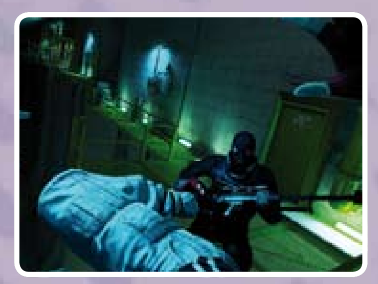
Saltos de fe

Tras las sobresalientes críticas obtenidas por este espectacular juego de plataformas y acción en sus versiones PS3 y Xbox 360, Mirror´s Edge acaba de ser lanzado en formato PC. En esta fantástica aventura vais a conocer a una nueva heroína, la bella Faith, una chica que para limpiar el nombre de su hermana arriesga su propia vida. Gracias a este título vas a descubrir lo que es sentir verdadero vértigo, pues en ella te esperan saltos imposibles, persecuciones por las azoteas de multitud de edificios y emoción constante. Por medio de la perspectiva en primera persona que emplea el juego te meterás de lleno en la aventura, con un nivel de inmersión y realismo nunca visto en este género. Mirror´s Edge es una auténtica revolución, un título que no debes perderte.

Género: Plataformas / Acción
Plataforma: PC
Fecha de salida: Ya disponible







El Señor de los Anillos: La Conquista

Batallas en Tierra Media

El prestigioso equipo de Pandemic ya tiene listo su nuevo trabajo, El Señor de los Anillos: La Conquista, una formidable aventura de acción ambientada en el mundo creado por JRR Tolkien. Aquí vas a poder ser el protagonista de unas batallas épicas entre las malvadas hordas de Mordor y el bando de la luz, el formado por héroes como Gandalf, Frodo o Legolas. El título te permite afrontar dos campañas totalmente independientes. Primero tomarás el control de las fuerzas del bien y deberás superar multitud de misiones y, si logras completarlas, más tarde tendrás la ocasión de vivir otra campaña manejando al ejército de Mordor.

La ambientación es increíble ya que el juego presenta un acabado gráfico soberbio, una banda sonora extraída directamente de la trilogía de películas dirigidas por Peter Jackson y un excelente doblaje al castellano.

Género: Acción
Plataforma: PS3, Xbox 360, PC, DS
Fecha de salida: Ya disponible



El Padrino 2

No hay nada como "la familia"

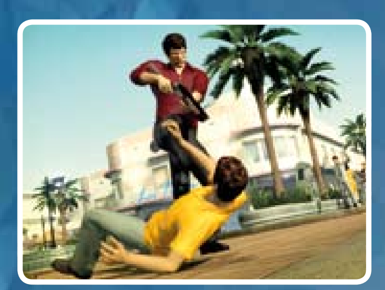


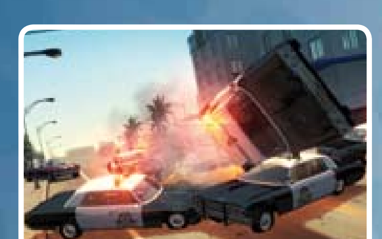
Con la primera parte de El Padrino Electronic Arts demostró su buen hacer a la hora de trasladar una buena licencia del mundo del cine y de la literatura a las consolas. Con El Padrino 2 EA va a seguir esa misma línea de trabajo, pero gracias a las posibilidades que ofrecen los nuevos sistemas la experiencia va a ser mucho más realista y espectacular. Dominic es el tipo al que controlamos, quien tiene la misión de construir su propia familia. Podemos decidir el aspecto que deseamos que luzca dicho personaje, desde su ropa a la apariencia física.

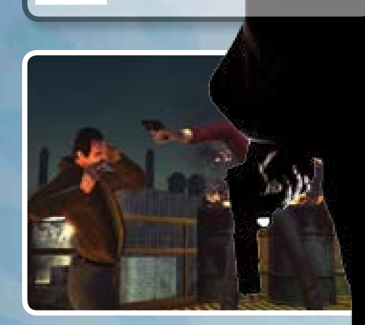
La acción transcurre durante la década de los 50 y tenemos dos grandes ciudades a nuestros pies, Nueva York y Cuba. Nuestra tarea principal es demostrar quién es el que manda en las calles, pero también es necesario tener un ojo puesto en lo que andan haciendo las bandas rivales. Esta mezcla entre acción y estrategia es lo que hace de El Padrino II una aventura única y tremendamente atractiva.

Género: Aventura de acción / Estrategia
Plataforma: PS3, Xbox 360, PC
Fecha de salida: 26 de Febrero









Skate 2

El rey de la tabla

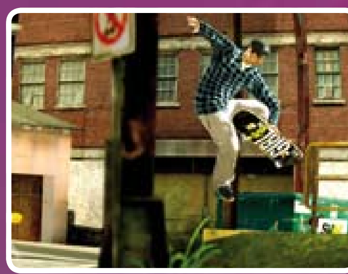


El mejor juego de skateboard del mercado está de vuelta en PS3 y Xbox 360. Skate 2 regresa para demostrar que sigue en plena forma, siendo el simulador más fehaciente, innovador e impactante de su género.

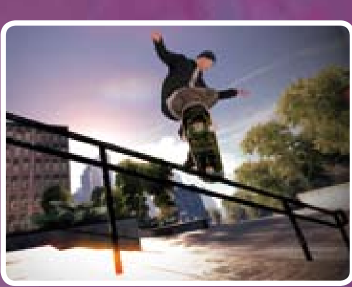
San Vanelona vuelve a ser la ciudad en la que debemos ganarnos el respeto del resto de skaters. Y tenemos que obtenerlo haciendo todo tipo de acrobacias espectaculares con la tabla. Aparte de presentar un entorno gráfico aún más detallado y vistoso que el original, Skate 2 incorpora varias innovaciones. La primera es el modo online, que se ha visto muy potenciado ofreciendo más opciones y modalidades que nunca. Otra novedad importante es la posibilidad de poder bajarnos de la tabla y recorrer los escenarios a pie, obteniendo así una mayor libertad. En definitiva, Skate 2 es el juego de skateboarding que estabas esperando.

Género: Deportivo
Plataforma: PS3, Xbox 360
Fecha de salida: Ya disponible









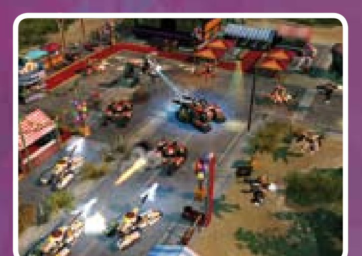
Command & Conquer: Red Alert 3

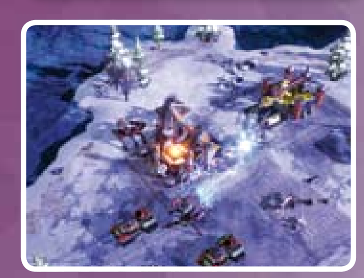
El clásico llega a PS3

Después de recibir todo tipo de piropos en las plataformas PC y Xbox 360, el gran clásico de la estrategia Command & Conquer: Red Alert 3 llega por fin a PlayStation 3. En este fantástico título vas a encontrar tres campañas principales más otras secundarias, un guión digno de las mejores películas de Hollywood, gráficos y ambientación sobresalientes y un magnífico doblaje en castellano. Si os gusta la estrategia, no vais a encontrar nada mejor en vuestra consola.

Género: Estrategia
Plataforma: PS3
Fecha de salida: 26 de Marzo







AC/DC Live Rock Band Song Pack

Un concierto memorable



Gracias a este nuevo título de la serie Rock Band -el mejor simulador musical que existe en la actualidad- podéis revivir una fenomenal actuación en directo de una de las bandas de rock más importantes y populares de todos los tiempos: AC/DC. El concierto se compone de 18 de sus temas más famosos, que fueron interpretados en vivo en el año 1991 en Donington. Si quieres vivir una actuación estelar como nunca antes lo habías hecho, hazte con este título ya mismo.

Género: Musical
Plataforma: PS2, Wii
Fecha de salida: Ya disponible



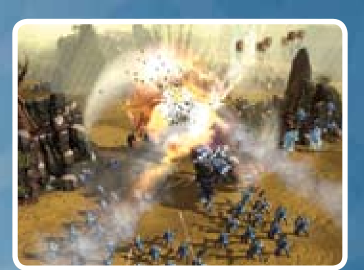
Battleforge

Una espectacular estrategia

Battleforge es un vibrante y profundo juego de estrategia en tiempo real en el que tenemos que guiar a nuestras unidades para eliminar a las tropas rivales y superar misiones. Uno de los puntos más importantes de Battleforge será el hecho de poder coleccionar cartas especiales con las que será posible potenciar a nuestro ejército, invocar a poderosos personajes y lanzar hechizos devastadores. Battleforge es uno de los juegos de estrategia online más interesantes que van a aparecer durante este año en PC. ¡Y además gráficamente gozará de muy buen aspecto y la banda sonora será épica!

Género: Estrategia
Plataforma: PC
Fecha de salida: 12 de Marzo







Burnout Paradise The Ultimate Box

Velocidad extremadamente divertida



Si os gusta la velocidad endiablada no podéis quedaros sin esta edición de lujo de uno de los arcades más famosos de conducción, Burnout Paradise, que ha sido objeto de multitud de elogios en sus versiones para PlayStation 3 y Xbox 360. En este pack exclusivo para PC vas a encontrar el espectacular juego Burnout Paradise acompañado de todas las expansiones que se han lanzado para él hasta el momento, incluyendo la más reciente Party Pack.

Género: Velocidad
Plataforma: PC
Fecha de salida: 26 de Febrero



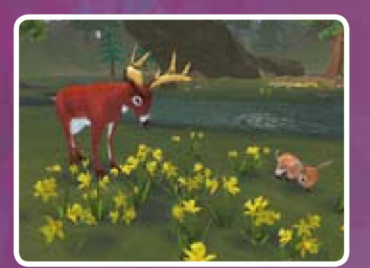
SimsAnimals

Disfruta de la naturaleza

Todos aquellos que disfruten con la naturaleza van a llevarse una agradable sorpresa con SimsAnimals, el nuevo simulador de mascotas que está disponible tanto en la portátil Nintendo DS como en Wii. En SimsAnimals podéis daros una vuelta por preciosos escenarios repletos de animales y flora con los que podéis jugar e interactuar. Existen más de 20 especies diferentes de estos animales y unas 50 clases de plantas, que van a proporcionaros muchas horas de juego en un entorno absolutamente extraordinario. SimAnimals es un título único que no debéis perderos.

Género: Simulador
Plataforma: Nintendo DS, Wii
Fecha de salida: Ya disponible

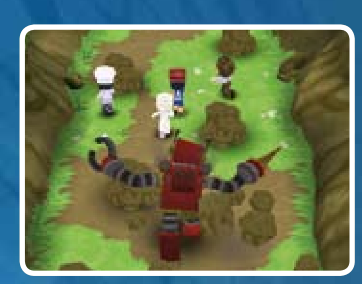






My Sims Party

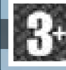
La fiesta más divertida





¿Te apetece asistir a la fiesta virtual más increíble y graciosa del mundo? Pues no tienes más que hacerte con My Sims Party y disfrutar con sus más de 50 minijuegos diferentes. Los hay de todo tipo: carreras, baile, habilidad, deportivos... Y lo mejor es que a esta fiesta pueden apuntarse tus mejores amigos, puesto que en cada prueba pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneos. Además a medida que consigas victorias tu personaje obtendrá ciertas ventajas, como hacerse más rápido y fuerte. My Sims Party va a ser la fiesta más sonada.

Género: Simulador Social
Plataforma: Nintendo DS, Wii
Fecha de salida: 12 de Marzo



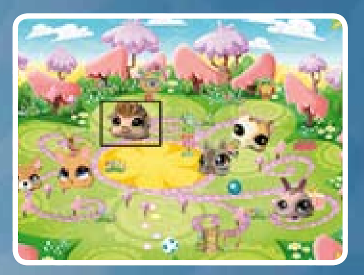
Littlest Pet Shop: Primavera

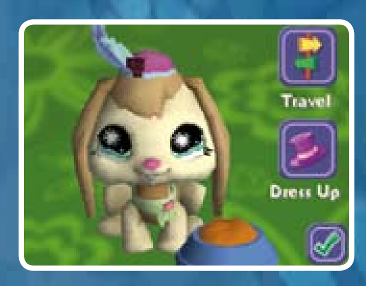
Ya es primavera!

La primavera ya ha llegado al maravilloso universo de Littlest Pet Shop y con ella vais a poder conocer a seis nuevas mascotas, que son totalmente exclusivas de esta versión. Igualmente podéis contemplar nuevos entornos rebosantes de color y vida, así como participar en cuatro minijuegos inéditos que se añaden a los que ya conocéis de anteriores entregas. Y para colmo, también vais a poder vestir a vuestras mascotas con nuevas ropas y accesorios para que estén a la moda. Littlest Pet Shop Primavera os ofrece un mundo único de diversión y fantasía.

Género: Infantil
Plataforma: Nintendo DS
Fecha de salida: 12 de Marzo

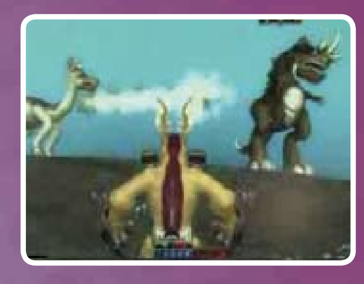






Spore: Aventuras Galácticas

Diversión en el espacio



El fenomenal juego de estrategia y simulación creado por Will Wright y su equipo de Maxis, Spore, va a recibir en breve una nueva expansión: Spore: Aventuras Galácticas. Este título se centrará en la fase espacial, una de las más populares del título original, ofreciendo nuevas e insólitas posibilidades a los jugadores. Con esta expansión será posible crear nuevas aventuras y planetas, por lo que estaremos entretenidos durante muchos meses. Todos los que hayan disfrutado de este fenómeno de masas que es Spore encontrarán aquí nuevos retos para seguir jugando.

Género: Estrategia
Plataforma: PC
Fecha de salida: 19 de Marzo





Power of 10

Conviértete en millonario virtual

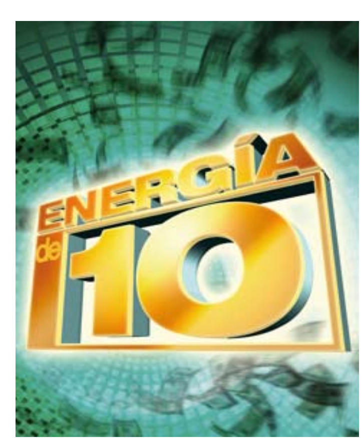
Si hace unos años nos hubiesen dicho que podríamos jugar a un concurso de la tele como videojuego seguro que nos hubiese parecido la cosa más rara del mundo. Hoy en día, el género de los Quiz Show se atreve incluso con los teléfonos móviles, y lo hace con juegos tan interesantes como este 'Power of 10'. La idea es sencilla: debes acertar a las respuestas de preguntas aparecidas en encuestas sobre temas que abarcan desde la política hasta la cultura pop. A medida que respondas irás obteniendo dinero, si puedes predecir los resultados de las encuestas el valor de tu premio virtual se elevará a la potencia de 10 en cada ronda, así hasta obtener los 10 millones de dólares virtuales. El juego incluye todas las rondas de desafío, los vídeos y la música del programa de Tv del mismo nombre. ■

FICHA TÉCNICA
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Quiz Show
Web: www.glu.com
PUNTUACIÓN 70









Demolition Derby

Acción sobre cuatro ruedas

Para todos aquellos que ya estén cansados de la conducción tradicional, llega directamente a nuestros móviles 'Demolition Derby': testosterona en estado puro. El juego te permite competir (más bien destrozar coches) en pistas y estadios contra una selección de agresivos conductores que intentarán hacerte morder el polvo. Desde el primer minuto 'Demolition Derby' llamará tu atención, para ello cuenta con unos más que notables gráficos arcade, colisiones reales y un completo sistema de daños de los coches (¡por cierto que podrás personalizar y modificar a tu gusto!). Pistas muy enrevesadas, desafíos para hasta ocho competidores, objetos por recoger (bombas, nitro, escudos…), etc. La competición no finalizará hasta que todos los coches de tus rivales estén completamente destrozados. Acción de la buena para los adictos a la adrenalina. ¡El ganador será el último coche que ande sobre sus cuatro ruedas! ■

FICHA TÉCNICA

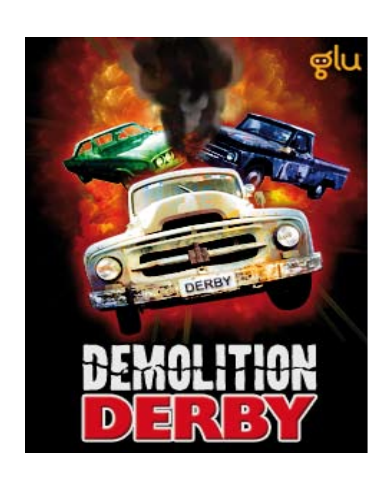
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Conducción/ acción
Web: www.glu.com

PUNTUACIÓN 80









Guerra de Agua

Devuelve la seguridad a los niños

Los viejos conceptos nunca mueren. Está claro que cuando una idea funciona, es habitual que, cada cierto tiempo, alguna desarrolladora la aproveche para sacar un nuevo título. Por algo funciona, ¿no? ¿Y esto a que viene?, pues muy sencillo: 'Guerra de Agua' es un acierto de base porque aprovecha el concepto de un clásico como es 'Worms', su jugabilidad basada en apuntar y disparar y una física muy cuidada cimientan este nuevo título con muchísima fortuna. La idea del juego es que eres un alumno de un colegio y debes deshacerte de los matones y abusones del mismo. Pero que nadie se asuste, ¡que lo harás a base de guerras de agua! Hasta 40 niveles por completar, enemigos finales (feroces perros, payasos estrambóticos…), un completo arsenal de diferentes tipos de globos y muchos elementos y guiños tomados de los cómics clásicos. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Estrategia
Web: www.digitalchocolate.com

PUNTUACIÓN 88









Hamstermanía

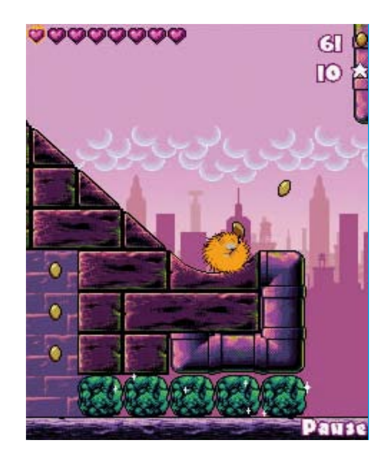
Animalitos nada pacíficos

Da gusto observar como los desarrolladores de juegos para teléfonos móviles se atreven con todo. 'Hamstermanía' es un juego de construcción que te propone montar un lugar fantástico para vivir (¡si eres un hanster!). Pero 'Hamstermanía' también es juego de plataformas y aventuras, ¡y una parodia de las películas de gángsters! ¿Confundido? 'Hamstermanía' es un programa con corazón underground en el que deberás construir la mansión Hamster. Para ello deberás explorar/completar siete niveles enormes (cada uno cuenta con su propio ambiente) recogiendo objetos con los que personalizar el hogar de tus personajes. El problema radica en que tendrás que ayudar a tus camaradas y enfrentarte a otras especies: arañas, mapaches… y sobre todo las detestables ardillas que controlan la ciudad (ya dijimos que 'Hamstermanía' es una parodia de las películas de gángsters). ¡Ábrete camino por ambientes adversos y salva a tus camaradas! ■

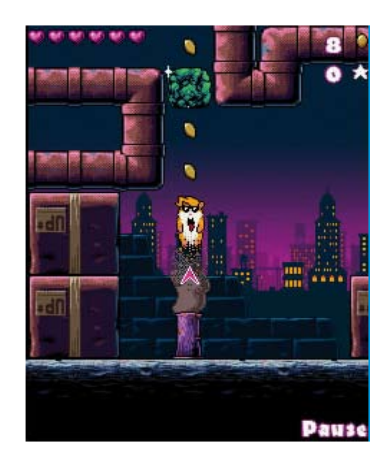
FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Plataformas, aventura
Web: www.glu.com

PUNTUACIÓN 80









Katamari Mobile

Devuélvele el brillo al firmamento

Katamari es todo un éxito en Japón desde su aparición en 2005. La idea es la siguiente: el juego se basa en hacer girar una bola conocida como katamari, a la que se van adhiriendo todos los objetos del escenario. Hay que saber cuándo se pueden adherir los objetos más grandes, ya que sólo lo harán cuando el katamari tenga el diámetro suficiente. De ese modo, los escenarios actúan como puzzles que se pueden completar a medida que vas recogiendo desde lo más pequeño a lo más grande. El reto en el juego es llegar a un diámetro suficiente en un periodo de tiempo determinado, ofreciendo el título un verdadero desafío tanto de habilidad, como de lógica y memoria. El juego tiene 31 niveles más 3 adicionales descargables vía online. Además, incluye las melodías originales aparecidas en las versiones de videoconsola. ■

FICHA TÉCNICA

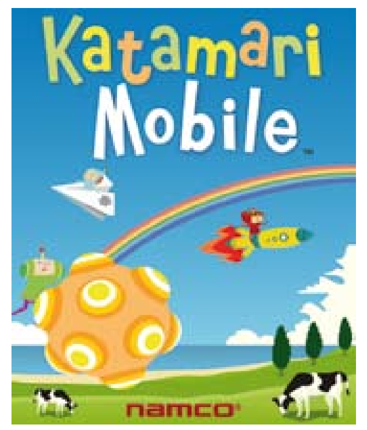
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Arcade
Web: www.namcomobile.com

PUNTUACIÓN 90









Lemmings Tribes

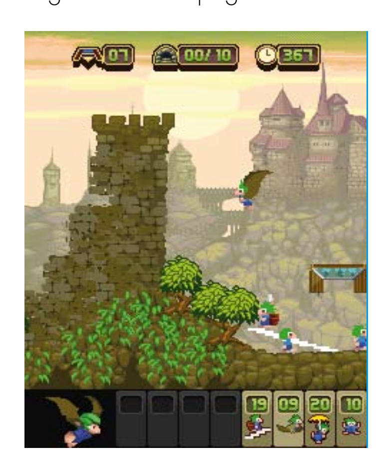
Sé el jefe... ¡y salva a las tribus!

Grandísimos recuerdos nos trae este 'Lemmings Tribes'. Y es que desde su primera aparición en 1991 (quien esto subscribe aún conserva los diferentes lanzamientos para Commodore Amiga), los Lemmings han conquistado los corazones de millones de usuarios. Regresa ahora el juego clásico con un nuevo programa de puzles en tiempo real. El objetivo es salvar a un número establecido de Lemmings (Existen tres tipos de tribus con habilidades diferentes: los clásicos, los espaciales y los medievales) en el margen de tiempo especificado y superar ciertos niveles repletos de enrevesadas trampas y obstáculos. Esto requiere el uso combinado de habilidades como la lógica y la resolución de problemas, y te llevará a una increíble experiencia de juego. Los niveles se basan en el diseño de 'Lemmings 2: The Tribes', pero modificados para el tamaño de los teléfonos móviles. En definitiva: muy recomendable. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Puzle
Web: www.glu.com

PUNTUACIÓN 90







Pac-Man

¡Juega como fantasma en modo multijugador bluetooth!

Pac-Man' es un clásico que no te deberías perder, ¡por algo viene dando guerra desde el año 1980! 'Pac-Man' es un icono de la sociedad y ha sido estrella en multitud de programas de televisión (Los Simpson, Futurama, Padre de Familia, o South Park...), l Las novedades de la última versión oficial son muchas y espectaculares, para empezar, el juego ofrece la versión clásica optimizada, que corre tal y como lo hacía en la recreativa ahora en los teléfonos móviles. De hecho el juego utiliza la ROM de la máquina recreativa. En esta versión, el usuario, además del juego clásico, podrá organizar partidas multijugador bluetooth con hasta 4 jugadores más, que podrán tomar la personalidad de los fantasmas: ¿te has preguntado alguna vez cómo se sienten los fantasmas de Pac-Man (Blinky, Pinky, Inky y Clyde)? ¿Quieres ser uno de ellos? Imprescindible. ■

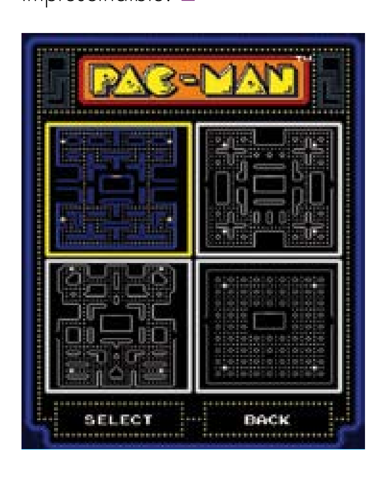
FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Arcade
Web: www.namcomobile.com

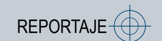
PUNTUACIÓN 95











UAV Predator, el ojo en el cielo

La aviación de estos principios del siglo XXI está cambiando de una forma sorprendente. El piloto de líneas aéreas o de combate, antaño señor y dueño de los cielos, está viendo cómo su trabajo se convierte en el de un operador de sistemas informáticos tremendamente sofisticados. Sigue siendo importante su labor sin duda, pero sólo hay que hablar con algún piloto militar, no digamos ya civil, para darse cuenta de qué opinión tienen de tanta electrónica a su alrededor. En los aviones de combate aún le queda cierto protagonismo sin duda, porque un caza o un avión de ataque requieren todavía la pericia del piloto, pero en un avión civil moderno, todo el vuelo puede programarse y ejecutarse automáticamente. En condiciones normales, el piloto es un operador del sistema.

»



Los nuevos señores del vuelo

Por si esto no fuese suficiente, ahora empiezan a ser dueños del cielo un nuevo tipo de aeronaves que ya ni siquiera tienen un piloto a los mandos. Bueno, piloto sí tienen, pero no se encuentra en la aeronave, sino en tierra. Se trata de los vehículos UAV/UCAV (Unmanned Air Vehicle, Unmanned Combat Air Vehicle), es decir, vehículos aéreos no tripulados (de combate en el caso de los UCAV). Estas aeronaves son dirigidas por un operador en tierra, que vuela el UAV como si fuese un avión de radiocontrol... Que cuesta varios millones de dólares (así que no penséis en tener uno en la azotea de casa). De ellos, uno de los más conocidos, y que podemos disfrutar en Flight Simulator, es el UAV Predator.





Orígenes del Predator

El Predator comenzó su singladura como una aeronave de reconocimiento, para luego pasar posteriormente a realizar acciones de búsqueda y eliminación, es decir, a machacar objetivos terrestres. Su forma de trabajo es básicamente la misma de cualquier otra aeronave: dispuesto en una pista, despega con su motor de hélice y es dirigido por tierra por un operador desde una pequeña sala. El control se realiza por satélite y también si es necesario por un avión tripulado que retransmite la señal de control. Si esta señal se pierde, el Predator está programado para volver a su base de forma autónoma mediante piloto automático.
Una vez en el aire, el Predator realiza su misión, que puede consistir en patrullar una zona en busca de información "sensible", es decir, de importancia para recabar datos sobre los "malos", o bien, directamente, perseguir a un objetivo, sea un edificio, o incluso un coche determinado que circula por cualquier carretera. Una vez localizado, el Predator lanzará sus misiles Hellfire, los mismos que porta el helicóptero AH-64 Apache. Estos misiles son dirigidos por un haz laser o bien por guía radárica. En cualquier caso, el misil, con un alcance de hasta 8 kilómetros, impacta contra el blanco destruyéndolo.





Lo que nos trae First Class Simulations

El UAV Predator que nos presenta First Class Simulations es una expansión para Flight Simulator. Una buena adaptación de la aeronave real, y está disponible para las versiones 2004 y X de este famoso simulador (del que, por cierto, ya no veremos más versiones). La versión 2004 nos permitirá simplemente volar el Predator por los escenarios del simulador, mientras que en Flight Simulator X podremos además disfrutar de ocho misiones específicas. Recordemos que FSX dispone de su sistema de misiones programable, y la gente de First Class ha añadido ocho para llevar a cabo con el Predator. Tres son sencillas, tres de nivel medio, y dos complejas. Todas ellas tienen un perfil muy similar: localizar un objetivo, móvil o no, en una zona, y con diferentes dificultades: tiempo limitado, necesidad de volar muy bajos para no ser detectados, problemas de mal tiempo, etc. Estas misiones no son difíciles de realizar en general, pero requieren tener ciertos conocimientos de navegación y de orientación para saber localizar las zonas precisas, y una capacidad de control del vuelo relativamente buena, aunque el Predator vuela muy suavemente gracias a su diseño de grandes alas que le dan una gran estabilidad. También se pueden emplear ayudas que da la misión si quieren activarse y si te estás perdiendo, y en lugar de estar sobre un objetivo en Afganistán te das cuenta de que andas por las afueras de Burgos.



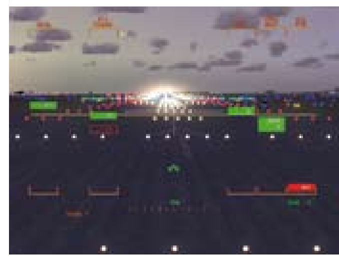


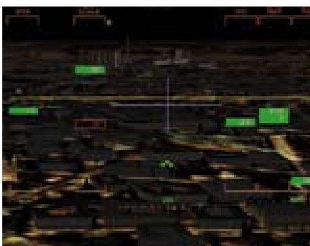
Volar un avión sin volarlo

Más allá de las misiones, esta expansión del Predator simulado en Flight Simulator tiene una particularidad que lo diferencia claramente de otros simuladores: es el hecho de que no es tripulado. ¿Cómo lo volamos entonces? Muy sencillo: con una cabina virtual de control. De la misma forma que el avión real se controla desde una cabina en tierra, nosotros estaremos en una cabina en tierra virtual con los mismos instrumentos y controles usados en la cabina que se usa para la gestión del Predator. Así pues, veremos la clásica pantalla que muestra la cámara del Predator mientras vuela, junto a los clásicos datos de velocidad, altura, etc. Estaremos pues controlando virtualmente un avión que se vuela virtualmente, curioso ¿verdad? También podemos controlar el avión desde vistas externas como si de un arcade se tratara con una vista desde atrás, claro que eso no es nada realista.

Podremos mover la cámara y localizar los objetivos visualmente, aunque en algunas misiones iremos equipados de material sensor de otros tipos. Pero no espere nadie liarse a bombazos con nada, esto es Flight Simulator y no podremos disparar a diestro y siniestro. Sí que es cierto que comienzan asalir productos que imitan lo que sería un simulador de vuelo de combate, pero de forma limitada y siempre dentro de una misión programada expresamente para ello. Quienes quieran pegar tiros tienen Lock On: Flaming Cliffs, IL-2 1946, Falcon 4 o DCS: Black Shark como alternativas de alto nivel.









¿Te gusta espiar? Ahora es tu momento

Por último, los aspectos clásicos de calidad gráfica y de sonido, en este producto se pueden considerar correctos, y es que tampoco podemos lucirnos con un avión de hélice sin piloto. Aquí no hay preciosos interiores ni cabinas llenas de bellas azafatas simuladas o niños llorando en los asientos de fondo, sino una simple estructura de materiales compuestos y aluminio que deja poco sitio a la imaginación. Eso sí, la cabina de mando de control simulada tiene un aspecto espartano, podrían haber puesto algo más de decoración y unos acabados gráficos más sofisticados, pero de todas formas mientras estemos volando las misiones tampoco nos va a preocupar demasiado este aspecto.



Resumen, un futuro sin pilotos.

En definitiva, un añadido interesante para Flight Simulator, original sin ninguna duda, y que nos permitirá adentrarnos en el mundo del espionaje sofisticado del siglo XXI. Además nos permitirá comenzar a comprender las casi infinitas posibilidades de este tipo de aeronaves sin piloto, y que con toda probabilidad sigan siendo cada vez más importantes hasta dominar los cielos.

Quién sabe, quizás algún día cuando vayamos a saludar al piloto cuando salgamos de viaje en verano, lo único que veamos es una amable pantalla de ordenador que nos diga "bienvenidos al futuro". Entonces los pilotos estarán en tierra, y el ser piloto habrá perdido ya del todo ese glamour que antes tenía entre romántico y aventurero. Una pena, pero es un posible futuro, qué le vamos a hacer. En todo caso, cuando veas un pequeño avión volando por encima de tu cabeza, sonríe y saluda, nunca se sabe lo que puede venir tras el pájaro, si la CIA o la KGB. Quién sabe...



Sede Montabaur

1&1

Hosting inteligente para todo tipo de necesidades

1&1 Internet es una de las empresas relacionadas con Internet más importantes de Alemania y a su vez, es una filial de United Internet, una compañía que cotiza en la Bolsa alemana (TecDax). 1&1 fue fundada en 1988 y es proveedora de más de 10 millones de dominios, gestionando más de 55.000 servidores en sus siete Centros de Datos de máxima seguridad. Además, 1&1 cuenta con más de 7,5 millones de contratos a escala mundial y es una de las empresas que más innovan en tecnología y apuesta fuertemente por el medio ambiente.

1&1 apuesta fuertemente por el mercado español por lo que ofrece todo tipo de ofertas de alojamiento de dominios y otras herramientas para llevar nuestra empresa u otro tipo de actividad a la Red de Redes con todo tipo de garantías y con la mejor relación calidad/precio del mercado. Además, en su web podemos encontrar todo tipo de aplicaciones y herramientas para diseñar nuestra propia página y gestionar nuestras cuentas de correo, además de incluir un servicio de ayuda telefónica gestionado por profesionales de la informática. Es muy fácil y sencillo dar de alta un dominio en la web de 1&1.

Para ello, entra en la dirección: http://www.1and1.es y podrás tener tu propio dominio en cuestión de minutos.

1&1 transformará una antigua planta nuclear en un centro de datos ecológico

Dentro de una antigua instalación de combustible nuclear jamás utilizada, la llamada 'New MOX', 1&1 construirá un centro de datos europeo en el que dispondrá de espacio para almacenar hasta 100.000 servidores sobre una superficie de 10.000 m2. Al igual que todos los centros de datos de 1&1, estas nuevas instalaciones de Hanau utilizarán la electricidad proveniente únicamente de fuentes de energía renovables. Asimismo, 1&1 planea crear 20 nuevos puestos de trabajo en estas instalaciones, además de muchos otros en el centro de I+D que la compañía tiene en la ciudad alemana de Karlsruhe.

Esta planta se construyó a finales de los años 80 y su finalidad inicial era producir barras de óxido mixto hechas de uranio y plutonio enriquecidos. Sin embargo, esta planta nunca llegó a ponerse en marcha y, a finales de 1995, su anterior propietario, Siemens AG, decidió abandonar las instalaciones. Hace dos años, esta planta de Hanau se vio por fin exenta de cumplir con la legislación sobre control nuclear, un requisito sine qua non para la implicación de 1&1 en este proyecto.

Está previsto que este novedoso centro de datos europeo esté operativo para finales de 2009. Principalmente, alojará los servicios para los servidores dedicados. Actualmente, 1&1 tiene en funcionamiento más de 55.000 servidores de ahorro energético, que en su mayoría funcionan con el sistema operativo Linux y que han sido específicamente diseñados para cumplir estos requisitos. El nuevo centro de datos también tendrá capacidad para nuevos servicios tales como "Software como Servicio" o "Cloud Computing". Con estas tecnologías, las aplicaciones y el hardware pasan del escritorio del usuario a los centros de datos de Internet como los de 1&1.


Centro de datos


Motor diesel


Sede Karlsruhe

Apostar seguro sobre el medio ambiente

1&1 se ha convertido en el primer proveedor alemán de Hosting que utiliza energía desde el 1 de diciembre de 2007, ya que los centros de datos de la empresa en Alemania reciben energía renovable procedente de fuentes alternativas como la energía eólica, solar o hidráulica.De esta forma se consigue un ahorro en el consumo energético de aproximadamente 30.000 toneladas de CO_2 al año.

La entidad suministradora es la "Stadtwerke Karlsruhe", que cuenta con el certificado internacional de energía renovable, RECS, un sistema europeo de control que certifica que la energía generada proviene de fuentes renovables.

Asimismo, en 1&1 se utilizan ingeniosos sistemas de ahorro de energía como fuentes de alimentación muy eficientes que consiguen un 20% menos de pérdida de calor. Por debajo de los 10° C, se utiliza un sistema de refrigeración por recirculación de aire, que a diferencia de los sistemas de refrigeración por agua, que funcionan con compresores, aprovechan el aire exterior derivando en un notable ahorro energético.



PROMOCIÓN DE IMÁGENES ENTRE FOTOLIA Y 1&1

Si eres cliente de 1&1 entra en Fotolia y descubrirás ofertas para la compra de imágenes de una de las mayores librerías visuales del mundo.
Más de 4.630.000 imágenes te esperan en la web de Fotolia que te permitirán dar más vida y color a tu blog, página personal o corporativa.
Más información en: http://es.fotolia.com/1et1



Una caja de alucine

CM STORM Sniper







CM Storm, a través de su distribuidor español Sistemas Ibertrónica, ha lanzado en el mercado el chasis o caja Sniper, diseñada en colaboración con equipos de gamers profesionales, para ofrecer soluciones avanzadas en equipos destinados a su uso con videojuegos.

Al desembalar la caja, la primera impresión es quedarse boquiabierto ante la espectacularidad de la caja y el diseño del completo gestor de funciones de la zona frontal. El interior de la misma está dominado por un ventilador frontal de 200 mm decorado con LEDs azules. Dispone de otro ventilador superior de similares características para la extracción de aire caliente y otro que se puede instalar de forma opcional de 200 mm. También de forma opcional, se puede ubicar hasta 6 ventiladores adicionales de entre 120-140 mm. Si no basta con lo anterior, se ha incluido unos agujeros multi-posición para la ubicación de un sistema de refrigeración líquida.

Todo el sistema de ventilación funciona automáticamente, sin necesidad de intervención por parte del usuario, y lo más importante: el sistema es muy silencioso, a pesar de la envergadura de los ventiladores.

El panel central de control que integra el gran botón central, con iluminación LED, permite elegir en cada momento si se prefiere mantener encendidas todas las luces que incluye la caja, para una sesión de gaming o si por el contrario que se queden apagadas para cualquier otra actividad.

Además, la caja Sniper es pionera en cuestiones de seguridad, pues está destinada a albergar equipos que sufrirán muchos traslados en partys o exhibiciones. CM Storm cuenta con la patente StormGuard. Una nueva solución única en el mercado, que consiste en un bracket para PCI localizado en la parte posterior de la caja, en un slot libre. A través del bloqueo de los periféricos conectados y del panel lateral, este sistema de seguridad protege el equipo de robos e intromisiones.

Efectivamente, la Snipper a pesar de su gran tamaño, ha sido ideada y diseñada para usuarios que acuden a todo tipo de eventos, por lo que la caja incorpora unas asas de transporte para facilitar su traslado. Sin duda, es un producto que todos los "gamers" tendrán en cuenta a la hora de diseñar su próximo equipo de altas prestaciones. ■



Imprescindible para jugar

Raton REVOLTEC fightmouse advanced

La marca especialista en accesorios, Revoltec, ha puesto en el mercado español y a un precio muy asequible, 47,00 €, su Fight-Mouse Advanced. Se trata de un ratón muy sofisticado, con un diseño especial y ergonómico, indicado para los jugadores que aman los títulos de acción 3D más frenéticos y necesitan de un producto resistente y cómodo de utilizar, sólo pesa 100 gr.

Aparte de su diseño ergonómico, una de las características técnicas que distinguen a este ratón es una luz que cambia según la resolución dpi que elijamos. Hay cuatro opciones distintas: nivel 1 (400-800dpi) la luz está apagada; nivel 2 (800-1600dpi), la luz es roja; nivel 3 (1600-2400dpi) la luz es púrpura y en el nivel 4 (2000-2400dpi) la luz es azul.

Por otra parte, dispone de una rueda para navegar entre los menús e incluye una bolsa de transporte para llevarlo junto con nuestro equipo portátil. ■



Utiliza las últimas técnicas de "Cloud Computing"

AMD revoluciona la tecnología de los juegos



En el reciente CES, el fabricante de procesadores AMD presentó una tecnología que permite ejecutar en Internet aplicaciones y juegos de última generación en dispositivos que incorporen un navegador de Internet, sin provocar el agotamiento rápido de la batería o llevarle a los límites de su capacidad para poder procesar el contenido.

Esta tecnología denominada "Fusion Render Cloud" puede transformar por completo la experiencia de reproducción de vídeos y juegos. Utiliza la potencia gráfica del servidor, que almacena contenidos visuales avanzados en una nube de computación paralela, los comprime y los retransmite en tiempo real a través de conexiones de banda ancha o inalámbrica a dispositivos del tipo de teléfonos móviles, decodificadores de TV y portátiles.

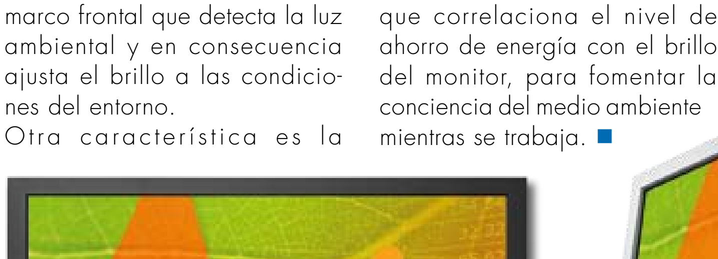


Esta tecnología promete revolucionar el concepto del ocio digital. Permite que lo contenidos de alta definición, puedan reproducirse en dispositivos móviles en cualquier sitio sin estar atado a una máquina con un hardware potente. Algunos pronostican que esto puede ser el final de los ordenadores tal como los conocemos en la actualidad. La solución habrá que esperarla en los próximos años. ■

Gran formato ecológico

EIZO FLEXSCAN EV2411 W

La tendencia actual en monitores es alcanzar tamaños de pantalla que superen los 22 pulgadas, pero que al mismo tiempo minimicen, en la mayor medida posible, el consumo energético. El fabricante japonés EIZO ha lanzado el primer modelo de la serie EcoView con tecnología LCD y formato panorámico de 24,1 pulgadas.
El FlexScan EV2411W es el primer monitor EIZO que incorpora la tecnología LED que no contiene mercurio y que consume mucha menos energía. Incluso con el brillo, en su configuración por defecto de 100%, el EV2411W sólo consume 33 vatios. Esta cifra generalmente se reduce a 19 watios cuando la función auto EcoView está activada. El Auto EcoView tiene un sensor en el marco frontal que detecta la luz ambiental y en consecuencia ajusta el brillo a las condiciones del entorno.
Otra característica es la llamada nivel EcoView que muestra un índice en la pantalla que correlaciona el nivel de ahorro de energía con el brillo del monitor, para fomentar la conciencia del medio ambiente mientras se trabaja. ■







Algo más que un teclado

Revoltec FightPad Advanced “Steel Grid”



La inmensa mayoría de los teclados incorporan en su lado derecho otro numérico integrado, que puede ser un buen aliado a la hora de utilizar funciones adicionales en los juegos. Pero Revoltec ha ido mucho más allá con su Steel Grid, que complementa el equipo de cualquier “gamer” que se precie de ello.
Ante todo, dispone de un diseño ergonómico muy cuidado que se adapta tanto a diestros o zurdos, además de un acabado que resulta impactante, tanto en su aspecto visual que resulta muy atractivo, como por su construcción que es muy robusta.
Entre las 37 teclas que incluye, 20 de ellas hacen las veces de “macro”. 16 de ellas son completamente configurables por el usuario para programar las funciones a de los juegos, así como para otras aplicaciones. También dispone de un reposamuñecas y una base antideslizante para disfrutar de una mayor comodidad a la hora de jugar. ■



¿Quieres jugar mejor?

ASUS VGA ENGTX295 Y VGA ENGTX285

Asus renueva constantemente su oferta de tarjetas gráficas de altas prestaciones, donde se está convirtiendo en una de las marcas de referencia del sector. Las últimas en salir al mercado son las series VGA ENGTX295 y VGA ENGTX285, basadas en GPUs NVIDIA, con chipset GeForce GTX295 y GeForce GTX285. Estas tarjetas ofrecen aumentos en la velocidad del juego en un 10 % y un 5 % sobre otras tarjetas VGA estándar. Los usuarios obtienen mejoras del rendimiento de la velocidad de núcleo, motor "shader" y reloj de memoria de 648MHz a 670MHZ y 712MHz, y de 1476MHz a 1620MHz y 1550MHz, y de 2484 MHz a 2760MHz y 2600MHz, respectivamente. Todo esto hace que las ENGTX295 y ENGTX285 mejoran su puntuación en el benchmark de referencia, 3DMark Vantage Extreme, llegando a los 9126 puntos en total.
Como oferta comercial, estas series incluyen un cupón descuento del 10 % en la compra de un total de cinco juegos o aplicaciones CUDA que se encuentran en la página web nVidia NZONE, la cual cuenta con más de 200 con títulos como Fallout 3 o Far Cry 2. ■



Ver y ser visto

REVOLTEC Webcam W1

Con aplicaciones tan populares como Messenger las webcams son casi imprescindibles. El fabricante Revoltec ha presentado su nueva webcam W1, cuya principal característica es su excelente relación calidad/precio, pues sólo cuesta 19,90 €.
Como ocurre con otros productos de su segmento, la W1 dispone de un botón que sirve para realizar capturas con resolución, ya sea, mediante vía óptica (1.280 x 1.024 píxeles) o mediante interpolación (2.560 x 2.040 píxeles). Calidad suficiente para colgar fotos en redes sociales o integrarlas en cualquier documento como un curriculum vitae. Para mejorar el enfoque, la webcam dispone de un anillo que se debe ajustar según la posición de la cámara y su distancia al usuario. Su sistema de sujeción permite colocarla encima del monitor.
Para actividades como la videoconferencia, incluye un micrófono, e incluye drivers para las distintas versiones de Windows y aplicaciones sencillas para la edición de vídeo e imágenes. ■



Un maletín con estilo

TARGUS Elegant Leather Case

Los ordenadores portátiles no son sólo para hombres. Ellas también los utilizan y necesitan transportarlos de un sitio a otro, pero el mercado está lleno de maletines oscuros y sin demasiadas concesiones al diseño. Targus ha puesto en el mercado el "Elegant Leather Case" fabricado con un color rojo carmín y dentro de su línea de maletines para el mercado femenino. Puede transportar portátiles de hasta 15 pulgadas, dispone de paredes acolchadas y de una banda con cierre de velcro para evitar que el ordenador se mueva en los desplazamientos. ■



Son simplemente divertidos,

para usar con tus amistades, en tus hobbys y momentos de ocio, ideal para sentarte, acostarte y relajarte o simplemente tumbarte



Para más información: www.disned.es
Tienda online: www.disnedonline.es


XBOX
LIVE.


R